

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #244 | 3,50€
Play
manía
REGALO GUÍA
32 PÁGINAS
KINGDOM HEARTS III
Playmanía 244 Precio 3,50€
¡ANALIZADOS!
FAR CRY NEW DAWN
METRO EXODUS
KINGDOM HEARTS III
RESIDENT EVIL 2
GOD EATER 3
¡DESCÚBRELO!
ANTHEM
Acción cooperativa de otra galaxia
AVANCES
DIRT RALLY 2.0
THE DIVISION 2
DEAD OR ALIVE 6
LA LEGO PELÍCULA 2
LEFT ALIVE
SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE
¿SOBREVIVIRÁS AL NUEVO RETO DE FROM SOFTWARE?
COMPARATIVA
LAS MEJORES AVENTURAS DE TERROR
REPORTAJE
ÉXITOS QUE PARTEN DE OTROS ÉXITOS
Nuevos spin-offs en PS4: Judgment, Far Cry New Dawn, CTR Nitro-Fueled...
RETROPLAY
LA CARA B DE RESIDENT EVIL
Repasamos las entregas menos conocidas
AVANCE ESPECIAL
DEVIL MAY CRY 5
Cazademonios con mucho estilo

FIMBUL

20-02-19

16

www.pegi.info








EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Todo es mejor con ninjas

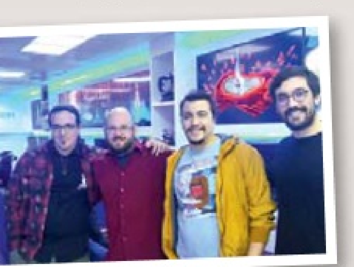
Todo es mejor con ninjas, ¿verdad? Estoy muy de acuerdo con esta frase que le escuché decir a mi compañero Bruno Sol y que bien podría aplicarse también a la última creación de Hidetaka Miyazaki. Tras la trilogía *Dark Souls, Bloodborne* y el (para mí) decepcionante *Déraciné*, lo nuevo de FromSoftware es una aventura de acción con un ninja muy especial y no pocos cambios con respecto a las otras creaciones de Miyazaki. Lo explica muy bien Borja Abadie en su reportaje, pero ya os adelanto que el juego nos ha gustado tanto como para dedicarle la portada este mes. Me encanta esta portada, por cierto. ¿Veis como todo mejora con ninjas?

Pero *Sekiro: Shadows Die Twice* tendrá un duro competidor en el mes de marzo. Bueno, en realidad son tres: Dante, Nero y el misterioso V ya han dado la cara y nos han demostrado de lo que son capaces en *Devil May Cry 5*. Nosotros hemos hablado con su director Hideaki Itsuno y os hemos preparado un fabuloso reportaje. Aunque estoy seguro de que, para cuándo leáis esto, todos le habréis dado caña ya a las demos.

Hideaki Itsuno no es el único japonés ilustre que entrevistamos en este número. Yoshiaki Hirabayashi, productor de *Resident Evil 2*, nos cuenta todas las dificultades a las que tuvieron que enfrentarse en este "remake", que afortundamente supieron solventar con maestría. Al igual que Tetsuya Nomura con su *Kingdom Hearts III*. Al final la espera valió la pena y tenemos un juegazo que ha superado nuestras mejores expectativas (aunque hay fans a los que les ha decepcionado en algunos aspectos). Sólo estamos en febrero pero ya tenemos aqui a los primeros candidatos a GOTY en 2019. Un 2019 en el que por fin veremos PlayStation Now en España, un servicio que a mí personalmente me parece muy interesante y que estoy deseando ver en marcha.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... probar los juegos más punteros, como *Anthem, Rage 2, DMC5* o *Sekiro*. Y por supuesto apoyar el desarrollo patrio.



Carlos Torres estuvo en la presentación de *Anyone's Diary* y pudo charlar con gran parte de su equipos de desarrollo.



Borja Abadie viajó a Londres para probar *Rage 2* y estuvo charlando con Tim Willits, director de id Software



Borja también estuvo con Ben irving, Lead producer de *Anthem*, que le contó todo sobre la nueva propuesta de acción cooperativa de BioWare.

Lo que nos habéis dicho...

¡Flashback eterno!



@Ricardo_RG
@DanteAximad @MartaRG94 @herMANUko *Flashback* no tendrá "unboxing", no tendrá guía de @revisplaymania, no será GOTY, no habrá gameplay de @richar1979BC pero es el único juego que me ha tenido hasta altas horas de la madrugada enganchado en mi antigua Megadrive. Gracias @VideojuegosGAME.

Mi homenaje a FFVIII



@blatpu
¡Aquí está mi particular homenaje a mi *Final Fantasy* favorito por su vigésimo aniversario! Fue mi primer *Final* y le tengo mucho cariño por ello.

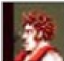


No sin mi guía



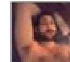
@AliceInferno
Pues... ésta guía cae fijo. No llegué a tiempo para comprarme la guía oficial de #AssassinsCreedOdyssey y es una espinita que aún tengo clavada. No reemplazará a la guía oficial, pero me va a ser de gran ayuda :)

Cajas vacías son tristes



@tenkar_
¡Si vendiérais el librito solo, para meterlo en la caja, lo compraría... Independientemente del que regaláis con la revista. Se quedan muchos juegos con la caja "vacía".

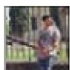
Buceando en el pasado



@Gwynbleidd_
Acabo de recuperar esto y me da rabia que no quepa dentro de la caja de del juego.



La espera toca a su fin



@DarkKnight7591
Ya esta aquí *Kingdom Hearts III*, el final de un capítulo muy esperado, que ha tardado años en dar la cara y por fin llega a nosotros!!! @revisplaymania

Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #244





PÁGINA 16

Sekiro: Shadows Die Twice

Lo nuevo de FromSoftware tiene poco que ver con la saga *Dark Souls*. Nosotros ya lo hemos probado en profundidad y te contamos por qué nos ha gustado tanto.

REPORTAJE



REPORTAJE

PÁGINA 22

Los mejores spin-offs que hay en PS4 y todos los que están por llegar desfilan por nuestro reportaje.



PÁGINA 44

NOVEDAD

Kingdom Hearts III es una de las novedades que analizamos este mes. Pero hay muchas más.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 30

PRIMER CONTACTO

Devil May Cry 5

Ya le hemos hincado el diente a la nueva entrega de la saga *Devil May Cry*, que viene protagonizada no por uno, ni por dos, sino por tres cazademonios, a cuál más estiloso y molón.

REPORTAJE


PRÓXIMA
PARADA
INSPIRADO EN LA NOVELA SUPERVENTAS
INTERNACIONAL METRO 2035
DE DMITRY GLUKHOVSKY
METRO
EXODUS
15.02.2019



Las nuevas técnicas de los luchadores darán más opciones estratéticas a los combates, sin renunciar del todo a sus orígenes arcade.

Mortal Kombat 11, listo para su golpe definitivo

LA MÍTICA **SAGA DE LUCHA** VOLVERÁ A LA CARGA CON SU ENTREGA MÁS SANGRIENTA Y CAÑERA

Dicen que lo difícil no es alcanzar el éxito, sino aprender a mantenerlo. Y eso es algo de lo que la veterana serie *Mortal Kombat* puede presumir con creces. Desde que irrumpiera con fuerza (y gore) en arcades y consolas hace ya más de veinte años, la franquicia de Warner ha intentado superarse en realismo y espectacularidad con cada una de sus entregas. Y su nuevo combate, previsto para este mes de abril, promete no ser ninguna excepción a su violenta regla.

La principal innovación de *Mortal Kombat 11* estará, no obstante, en sus personajes. No porque a la cita vayan a faltar auténticos iconos como Raiden, Sub-Zero, Scorpion o Sonya Blade (que no faltarán), sino por las posibilidades que estos ofrecerán. Según han adelantado los responsables del título, durante el juego será posible personalizar tanto la apariencia como las habilidades de los luchadores. Algo que hará que los usuarios puedan "crear" combinaciones únicas capaces de conseguir que cada enfrentamiento resulte especial. Una novedad que promete remover los cimientos de la clásica saga y que, suponemos, querrá allanar el terreno para su irrupción definitiva en el mundo de la competición y los eSports. Pero el camino no será ni mucho menos fácil, puesto que para conseguir las variadas mejoras estéticas y jugables será necesario progresar en el desarrollo. Y para ello, *Mortal Kombat 11* contará con una trama a la altura de la serie, que continuará los épicos acontecimientos narrados en la anterior entrega. Todo ello, además, sin renunciar a la incorporación de nuevos luchadores ni al regreso de algunos veteranos, como el brutal Baraka o un resucitado Kabal.

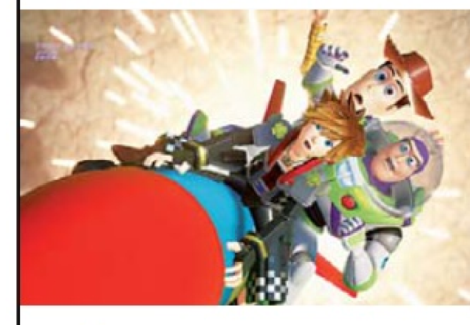
Otros elementos clásicos de *Mortal Kombat* también estarán presentes en este nuevo capítulo, como la posibilidad de interactuar con los escenarios, ejecutar ataques especiales capaces de decidir las peleas o sus célebres "fatalities", aún más sangrientos y contundentes que de costumbre. Así que todo parece indicar que estaremos ante la entrega más apasionante y llena de posibilidades de su historia. Y eso, tratándose de una saga con tantos galones como *Mortak Kombat*, no es decir precisamente poco.

Visualmente, *Mortal Kombat 11* ofrecerá una versión mejorada del motor de su anterior entrega. ¡Cuidado con la sangre, que puede llegar a salpicarnos en la cara!

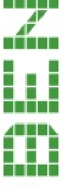


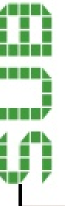
El estilo "oscuro" y gore del lanzamiento seguirá distinguiéndolo de la mayoría de los juegos de lucha.











LAS VENTAS DE KINGDOM HEARTS III

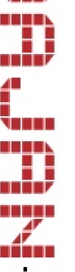
Además de conquistar a la crítica, *KIngdom Hearts III* también está arrasando en ventas. Square Enix ha anunciado que la obra maestra de Tetsuya Nomura ya ha vendido más de 5 millones de unidades. Es el juego más rápidamente vendido de la saga hasta el momento. ¡Se lo merece!

INSOMNIAC GAMES CUMPLE 25 AÑOS

El estudio californiano liderado por Ted Price, responsable de sagas tan queridas como *Spyro*, *Ratchet & Clank*, *Resistance* o el último *Spider-Man*, ha cumplido 25 años. ¡Y siguen estando en plena forma!

EL BATTLE ROYALE SIGUE PETÁNDOLO

El género de los battle royale sigue imparable. El éxito de *Fortnite* parece no tener fin y a él se siguen sumando nuevos contendientes, como *Apex Legends*, la reciente propuesta "free to play" de Respawn o FireStorm, el battle royale de *Battlefield V* que estará listo en marzo.



TITANFALL 3 SE ALEJA DE LAS QUINIELAS

La otra cara del éxito de *Apex Legends* (superó los 10 millones de jugadores en sus tres primeros días) es que podría condicionar la llegada de *Titanfall 3*. Se esperaba para este 2019 y si Respawn está centrado en *Apex*, la continuación de uno de los shooters más injustamente infravalorados de PS4 corre peligro.

SEGA ANUNCIA PÉRDIDAS MILLONARIAS

Sega Sammy anunció que espera perder unos 177 millones de euros en el presente año fiscal. Para hacer frente a estas pérdidas, tomará medidas como la prejubilación de 400 empleados y el cierre de un centenar de centros recreativos.

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Tras su más que decepcionante estreno en Steam, Starbreeze Studios ha retrasado indefinidamente la versión de consola de *Overkill's The Walking Dead*. Estos zombis tienen peor cara que nunca...

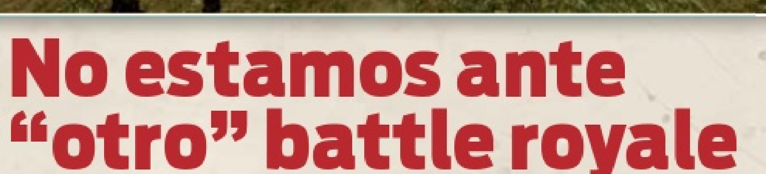




A pesar de tener mucho camino por delante la experiencia es sólida y pulida desde el primer día.

El mapa, rico en detalle y variedad, recuerda a *Titanfall* por los cuatro costados.

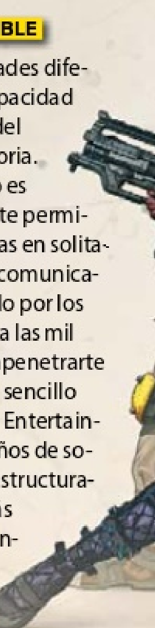
Personaliza las 8 clases. Los únicos micropagos del juego son estéticos.



No estamos ante "otro" battle royale

APEX LEGENDS | **RESPAWN ENTERTAINMENT** | **PS4** | **YA DISPONIBLE**

Sin duda, uno de los mayores acontecimientos de las últimas semanas en la industria de los videojuegos ha sido el lanzamiento de *Apex Legends*. Estrenado por sorpresa y prácticamente sin previo aviso, la irrupción de este battle royale "free to play" ha sido descomunal alcanzando la increíble cifra de diez millones de jugadores en tan solo tres días. Como parte de la saga *Titanfall*, el título ha sabido sintetizar las virtudes de la franquicia (adrenalina por un tubo y gadgets locos) y adaptarlas de manera brillante al subgénero de moda. Con un planteamiento por clases que recuerda a *Overwatch*, han dotado de profundidad y variedad a la acción desde el primer momento. Cada personaje tiene unas habilidades diferenciadas y de nuestra capacidad para ponerlas al servicio del equipo dependerá la victoria. Este enfoque cooperativo es tan firme que el juego no te permite enfrentarte a las partidas en solitario. Aun así, el sistema de comunicación sin voz implementado por los desarrolladores funciona a las mil maravillas por lo que compenetrarte con desconocidos es más sencillo que nunca. EA y Respawn Entertainment garantizan años y años de soporte post-lanzamiento estructurados en temporadas (al más puro estilo *Fortnite*) de contenido: personajes, modos y mucho más.







Aunque Paramount canceló la peli Guerra Mundial Z 2 recientemente el juego va viento en popa y saldrá este mismo año.

Hordas de zombis nos acecharán en los distintos modos de juego que presentará este título de acción muy enfocado hacia el multijugador.

WORLD WAR Z | **PS4** | **SABER INTERACTIVE** | **2019**

Los zombis no serán tu único problema

Saber Interactive ha presentado su propuesta multijugador para *World War Z*. Ésta nos desafiará a sobrevivir tanto a los vivos como a los muertos en hasta cinco modos. En Scavenge Raid los jugadores competirán por obtener recursos por todo el mapa para ganar. Vaccine Hunt nos retará a recoger y sostener un objeto para conseguir un punto para el equipo. Swarm Deathmatch enfrentará a dos escuadras en una dura batalla hasta el final. En Swarm Domination deberás capturar zonas para obtener puntos y lograr la victoria de tu bando. Por último, Vaccine Hunt, en el que los jugadores deben recoger y sostener un objeto para conseguir un punto para el equipo. Lo cierto es que los modos no parecen muy innovadores, pero seguro que rodeados por miles de zombies la cosa cambia y se pone de lo más intensa.

PLAYSTATION NOW | PS4 | SONY | 2019

PlayStation Now llegará muy pronto a España

Sony Interactive Entertainment ha anunciado que el servicio de videojuegos en streaming, PlayStation Now, estará disponible en España dentro de poco con un catálogo de más de 600 juegos de PS4, PS3 y PS2. Se podrá disfrutar tanto desde PS4 como a través de un PC. El servicio se encuentra actualmente en fase beta en nuestro país, con el fin de refinar la experiencia de cara al lanzamiento.



Tener acceso a todo ese catálogo supondría menos de 10 euros al mes, tomando como referencia los precios del servicio en EE.UU.



Los nostálgicos vamos a sufrir la espera hasta junio, pero el verano pinta bien.

CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED | ACTIVISION | PS4 | 21 DE JUNIO DE 2019

Adelantando por la derecha

Tras el exitazo de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* era de esperar que tanto Activision como Beenox Studios volvieran a unir fuerzas para actualizar el spin off automovilístico de nuestro marsupial favorito. Más de diecinueve años han pasado ya desde que el juego hiciera aparición en la primera consola de sobremesa de Sony pero muchos somos los que recordamos sus numerosas virtudes y su tremenda personalidad. Los desarrolladores han confirmado que la remasterización contará con todo el contenido del juego base. Es decir,16 circuitos divididos en cuatro copas, 15 personajes controlables, además de todos los modos de juego (Aventura, Arcade, Contrarreloj, Versus y Batalla). Por si fuera poco, a lo largo de la partida podremos desbloquear karts y circuitos inéditos, lo cual expandirá la experiencia original. Cada aspecto técnico está trabajado con un nivel de detalle que trasciende en todos los sentidos las limitaciones tecnológicas de hace dos décadas, ¿Un ejemplo? Por primera vez el juego cuenta con multijugador online. Mucho se tiene que torcer la situación como para que no estemos ante otro juegazo y consiguiente pelotazo comercial. Yiiiiiii-haaaaaaaa!!!



Las expresiones faciales de los personajes durante las carreras prometen ser hilarantes.



A nivel visual, el trabajo de Beenox Studios es impecable. Esperemos que el rendimiento acompañe.

EN POCAS PALABRAS

MENUDA ONDA VITAL

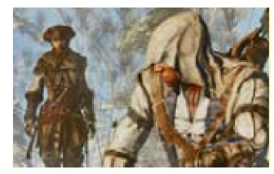
SORPRESA NO... ¡SORPRESÓN!

La celebérrima y exitosa saga del mangaka **Akira Toriyama** contará con una nueva entrega este año. Durante el World Tour Finals de *Dragon Ball FighterZ*, **Bandai Namco ha presentado el primer tráiler de *Dragon Ball Project Z*. Un action-RPG** desarrollado por **CyberConnect2** que abarcará todo el arco argumental de **Dragon Ball Z.**

REMASTERIZANDO

OTRA MANITA DE CHAPA Y PINTURA

Ubisoft ha anunciado que el próximo **29 de marzo lanzará *Assassin's Creed III Remastered*.** El título ofrecerá una resolución de **4K y HDR en PlayStation 4 Pro (1080p** en la versión estándar), además de otras mejoras gráficas y modificaciones de algunas mecánicas. Nunca es tarde para **"re-revivir" la Revolución Americana.**



¡VENGADORES REUNÍOS!

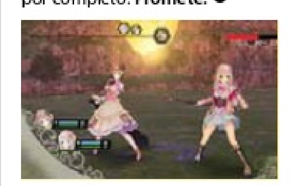
DILE "HASTA LEGO" A TU VIDA SOCIAL

El próximo **15 de marzo** llega a nuestras consolas *LEGO Marvel Collection*. Un pack que incluye *LEGO Marvel Super Heroes*, *LEGO Marvel Super Heroes 2* y *LEGO Marvel Vengadores*. A su vez, contará con el contenido descargable de dichos títulos. Una auténtica **tonelada de diversión** para toda la familia.

ALQUIMIA A LA JAPONESA

VUELVE LA SAGA DE LOS MEJUNJES

Atelier Lulua: The Scion of Arland estará disponible el **24 de mayo.** Esta vez encarnaremos a **Elmerulia "Lulua" Fryxel,** una joven quiere llegar a ser tan buena alquimista como lo fue su madre. Al encontrar un misterioso códice, un poder oculto despierta en su interior cambiando su vida por completo. **Promete.**



RUMORES QUE MOLAN

¿SERIE DE NETFLIX DE RESIDENT EVIL?

Aunque aún son **sólo rumores, Netflix** podría estar trabajando en la preparación de una **serie de acción real** inspirada en la saga ***Resident Evil***. Al igual que sucede con las películas, la producción estaría a cargo de **Constantin Film.** El proyecto pretendería **explorar el mundo de Umbrella Corporation** y su funcionamiento interno.

BORRÓN Y CUENTA NUEVA

MUCHAS HISTORIAS AÚN POR CONTAR

Un grupo de **exempleados de la difunta Telltale Games** han fundado su propia compañía. **AdHoc Studio** nace con el objetivo de crear juegos centrados en **impulsar la narrativa sin restricciones creativas.**



DRAGONES PARA TODOS

ENTRENARES PARA NOVATOS

Coincidiendo con el estreno en cines de la tercera entrega de la saga **Cómo Entrenar a tu Dragón, Dragones: El Amanecer de los Nuevos Jinetes ya está disponible en PS4.** Un juego de acción y aventuras en el que combatimos a lomos de Parche, **un nuevo dragón** con inesperados y poderosas habilidades.

EL FINAL SE ACERCA

ZOMBIS EN CAJAS DE PLÁSTICO

De la mano de **Meridiem Games, *The Walking Dead: Final Season*** se publicará en formato físico el **29 de marzo.** Después del cierre de **Telltale Games** parecía que la aventura quedaría inconclusa, pero aquí tenemos **el ansiado desenlace.** ¿Qué ocurrirá con Clementine?



TERRORÍFICOS, HILARANTES, FRENÉTICOS, MISTERIOSOS...

Estrenos recientes para tu PlayStation® VR

Después de un excelente 2018, Sony encara el presente año con multitud de novedades para consolidar su compromiso con la realidad virtual.







Anyone's diary

PS4 | WORLD DOMINATION PROJECT | PUZLE

Tras ser finalista de los PlayStation Talents de 2017, la enigmática propuesta de plataformas y puzles de los valencianos World Domination Project al fin está entre nosotros. En esta peculiar aventura recorremos los recuerdos plasmados en el diario de Anyone. Extractos de la existencia de nuestro protagonista que trascienden las páginas para conformar el escenario. Un enfoque interesante que va más allá de lo estético, salpicando también la jugabilidad con unas mecánicas que nos permiten manipular el entorno con el fin de sortear dife rentes retos y obstáculos. Anyone no tiene edad ni sexo por lo que es más sencillo empatizar con sus conflictos y, de alguna manera, hacer de la trama un viaje personal. La historia, críptica al comienzo, transcurre a lo largo de tres actos permitiéndonos tomar ciertas decisiones que afectarán al final de nuestra odisea por lo que, aunque breve, es una experiencia rejugable.

Otros títulos a tener en cuenta en el futuro

No hay dos jugadores iguales. Es por esto que al repasar la lista de los futuros títulos en desarrollo para PlayStation VR, no sólo destacamos la cantidad sino también la variedad de las propuestas que nos deparará este 2019. Ninja, aventurero espacial, fantasma... ¿Qué quieres ser? Colócate tu visor de PS VR y disfruta de los videojuegos con un nivel de inmersión nunca antes visto.



PS4 | MACHETE GAMES | ACCIÓN

Wolfenstein Cyberpilot

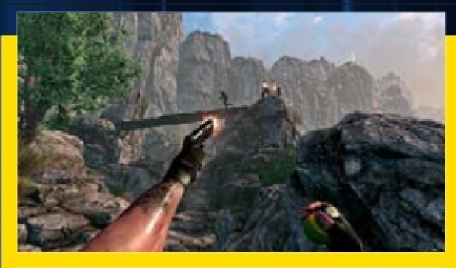
Defiende París con uñas y dientes de la ofensiva nazi en este "spin-off" de la famosa saga de Bethesda. Eres un hacker al servicio de la Resistencia... ¡demuestra lo que vales!



PS4 | OWLCHEMY LABS | MINIJUEGOS

Vacation Simulator

Después del estrés y las carcajadas de *Job Simulator*, sus creadores nos proponen unas merecidas vacaciones cargadas de alocadas actividades en un disparatado resort.







Immortal Legacy: The Jade Cipher

PS4 | VIVA GAMES | ACCIÓN

Una primitiva y siniestra leyenda china nos empuja a vivir una auténtica pesadilla. Las ansias de un antiguo emperador por alcanzar la vida eterna desencadenan una maldición atroz en este intenso título de acción en primera persona. Afortunadamente, estamos en la piel de un exsoldado curtido en mil batallas, pero su ostensible experiencia no le garantiza sobrevivir en antiguas ruinas y cavernas claustrofóbicas repletas de horribles seres con la única fijación de desmembrarle de la forma más dolorosa. Todo aderezado con una crudeza explícita que sumada a un acabado técnico más que notable hacen del juego una cita obligada para los amantes del género. Podremos disfrutarlo el 20 de marzo en exclusiva para PS VR.






Intruders: Hide and Seek

PS4 | TESSERA STUDIOS | TERROR

Imagina que unos psicópatas secuestran a tus padres en casa y que tú eres su única oportunidad para escapar con vida. Ahora imagina que además tienes tan solo trece años... Esa es la interesante premisa a la que este título de terror nos expone. Unas divertidas vacaciones en la casa del campo se tornan en la peor noche de la vida de Ben, que deberá pasar inadvertido ante los tres peligrosos intrusos que han irrumpido en su hogar. Ellos no saben que tú estás dentro y deberás jugar esa baza para, con mucho ingenio y sigilo, ayudar a tus indefensos padres. Avalados por premios y buenas críticas, y tras más de tres años de desarrollo, los españoles Tessera Studios han destilado una experiencia única ya disponible en PS4.






PS4 | SQUANCH GAMES | AVENTURA

Trover Saves the Universe

Visitar extraños planetas con los habitantes más pirados del Universo es lo que nos propone el co-creador de Rick y Morty, Justin Roiland. Aterrizará en exclusiva en PS VR.



PS4 | LONDON STUDIO | SHOOTER

Blood & Truth

Como si de una película de acción se tratara, en este FPS de los creadores de *London Heist* viviremos explosivos tiroteos, infiltración, persecuciones... "Gun Fu" en estado puro.



PS4 | ZOINK! | AVENTURA

Ghost Giant

Tras el entrañable *Fe*, Zoink! desarrolla esta exclusiva aventura en la que haremos uso de nuestra habilidad para interactuar con el escenario para resolver originales puzles.



ENTREVISTA A...
YOSHIAKI HIRABAYASHI
PRODUCTOR DE RESIDENT EVIL 2 REMAKE

"Este *RE 2* es un nuevo estilo dentro de la saga"

Hablamos con uno de los máximos responsables de la saga *Resident Evil* durante los últimos años y productor, entre otros, del remake de la segunda entrega, que está siendo un verdadero éxito.

Charlamos con Yoshiaki Hirabayashi, productor de *Resident Evil 2 Remake*, para conocer más sobre el desarrollo de esta "nueva" entrega y su relación con anteriores capítulos de la saga de zombis de Capcom.

¿Cómo definirías *Resident Evil 2*? ¿Es un "remake", una reimaginación del clásico o algo totalmente nuevo?

Aunque está basado en el juego original, esta reimaginación de *Resident Evil 2* se podría considerar como un juego nuevo y se ha desarrollado partiendo de cero. Respeta la experiencia central de aquella aventura de 1998, con los ejes fundamentales de la historia y los elementos "survival horror" intactos pero, al mismo tiempo, utilizando el RE Engine (el último motor gráfico creado por Capcom usado también en *RE7*), una cámara sobre el hombro y mecánicas de juego completamente modernas.

¿Cómo habéis manejado la dualidad entre nostálgicos del juego original y los nuevos usuarios? ¿Habéis pensado también en ofrecer cosas nuevas a los viejos jugadores?

Nuestro respeto por el material original, ofreciendo la experiencia "survival horror" que recuerdan (como por ejemplo la gestión de los escasos recursos) es la clave para contentar a los fans de *RE2*. Además, la historia está descrita con más detalle para reforzar el papel de algunos personajes y tanto el diseño de niveles como el de los puzles se ha cambiado por completo, así que los jugadores del original vivirán una experiencia nueva.

¿Qué grandes cambios jugables ha provocado la cámara sobre el hombro? ¿Se pierden algunos de los momentos clásicos de terror por el camino?

Uno de nuestros objetivos fundamentales al crear *Resident Evil 2* ha sido construir unos zombis realmente duros y terroríficos. Gracias a la nueva cámara sobre el hombro, el momento en el que los zombis te agarran se ha convertido en algo verdaderamente intenso, horripilante, íntimo y personal. Además, ahora que puedes mirar en la dirección que quieras con total libertad hemos podido utilizar un diseño de niveles tridimensional, dándole más importancia a cuestiones como la oscuridad y la luz. El audio binaural también ayuda a crear terror.

> **"Respetando el material original, hemos cambiado el diseño de niveles y el de los puzles por completo, así que los fans del juego original vivirán una experiencia totalmente nueva".**

¿Qué influencia ha tenido *Resident Evil 7* en cuestiones de tecnología y jugabilidad en esta nueva versión de *RE 2*?

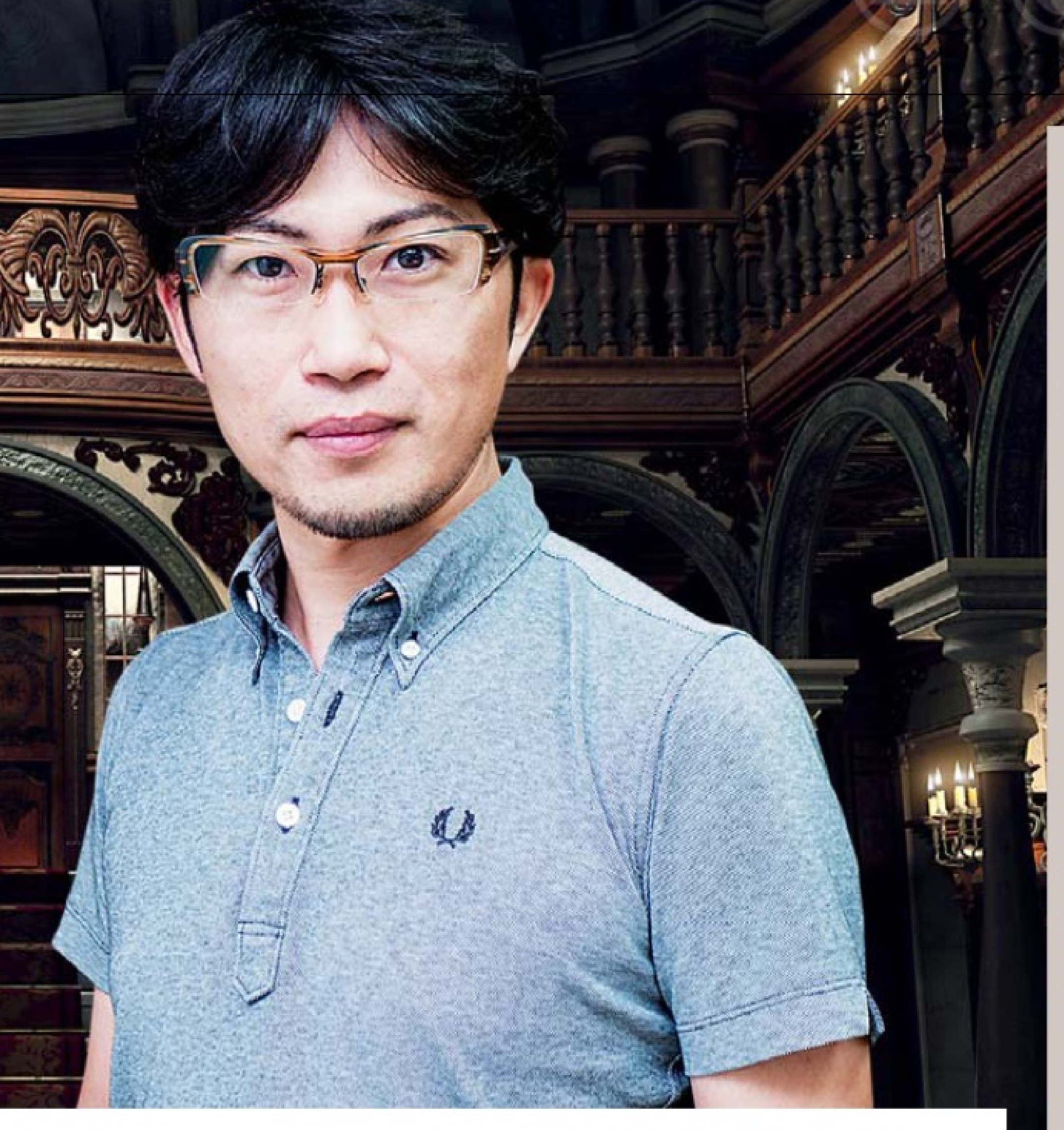
A nivel gráfico, el motor RE Engine, utilizado en *RE 7*, supone un gran salto y, a nivel jugable, también hemos utilizado buena parte del sistema de control.

¿El diseño de los personajes ha cambiado respecto al juego original. Leon se parece bastante, pero Ada y Claire sí que tienen un aspecto bastante diferente. ¿Por qué habéis hecho estos cambios?

Cada personaje se ha rediseñado para ajustarse más al concepto original. Por ejemplo, dado que Claire aparece montando en moto al inicio del juego, que es una de sus escenas más icónicas, debería vestir con ropa de motera que se adapte más a la situación. El atuendo original de Claire no era precisamente algo que una motera se pondría, ¿verdad? Ada, por su parte, es un personaje misterioso y su diseño se ha cambiado para cumplir con este propósito. En cualquier caso, cada personaje cuenta con varias apariencias.

¿Crees que los nuevos jugadores entenderán y disfrutarán de mecánicas clásicas como la gestión del inventario?

Sabemos que hay gente que considera el inventario como algo problemático, pero tam-



UNA VIDA DEDICADA A AGRANDAR LA LEYENDA DE CAPCOM

Yoshiaki Hirabayashi estudió en la Universidad Ritsumeikan de Kyoto. A principios del milenio se unió a las filas de Capcom. Su primer trabajo dentro de la compañía de Osaka, ya como productor, fue el remake HD de *Resident Evil*, que se lanzó originalmente en GameCube y que acabaría llegando a PS3 y PS4 en 2015.

Ha estado ligado a *Resident Evil* durante la mayor parte de su carrera profesional en Capcom, principalmente en dos categorías más allá de la de productor: expresiones faciales y cinemáticas, casi siempre como supervisor de todo el proceso. Así, ha trabajado en *Resident Evil 0*, en la cuarta, la quinta y la sexta entregas (en estas dos últimas también como productor). Uno de sus proyectos más ambiciosos y con más responsabilidad es precisamente el remake de *Resident Evil 2*.



■ *Resident Evil HD* fue su primer trabajo. También es responsable de *RE 2 Remake*. Si Capcom se anima con *RE 3 Remake* lo mismo acaba revisitando toda la saga.



■ Aunque la saga *Resident Evil* ha sido su hogar durante casi toda su carrera, también fue productor del infravalorado *Dragon's Dogma* de PS3.



■ El remake de *Resident Evil 2* es su último trabajo, aunque estamos seguros de que, dado su éxito, lo veremos repitiendo producción si hay remake de *RE 3*.

bién hay otros que lo encuentran divertido. Hemos intentado mejorar la experiencia y rediseñado la interfaz, pero no hemos querido cambiar la gestión del inventario porque es uno de los elementos importantes para reproducir la experiencia survival horror del original.

Con tal cantidad de películas, series de televisión, videojuegos y cómics con zombis parece que este tipo de enemigos ya no son tan nuevos ni terroríficos. ¿Qué habéis hecho para devolverles su lado más aterrador?

Ha sido todo un desafío, pero estoy seguro de que la gran mayoría de los jugadores sentirán que los zombis son espeluznantes otra vez.

La saga ha cambiado mucho desde sus inicios. Hemos visto survival horror puro, juegos de acción y entregas de terror. Si tuvieses que escoger un juego de la saga que se ajusta más a la jugabilidad de este nuevo *RE 2*, ¿cuál elegirías??

En este nuevo *RE 2* puedes experimentar el estilo "metroidvania" y "survival horror" de *Resident Evil 1*, *2* y *3*, la cámara en el hombro de *RE 4*, *5* y *6* y los controles actuales de *RE7*. Así, no creo que este *RE 2* se pueda categorizar en ninguno de los estilos pasados sino que es un nuevo estilo dentro de la saga.

Teniendo en cuenta el éxito de *Resident Evil 7*, lo fácil habría sido hacer un juego de terror en primera persona, pero en su lugar Capcom ha optado por el remake de *Resident Evil 2*. ¿Por qué? ¿Nunca os sentisteis tentados de incluir más mecánicas de *RE7* en este remake?

Llevábamos mucho tiempo oyendo las peticiones de los fans para traer de vuelta *RE2*. Además, estábamos seguros de que, utilizando la tecnología actual del RE Engine, era el momento en el que de verdad podíamos crear una nueva experiencia "survival horror" basada en el *RE2* original, así que decidimos ponernos con ello. Aunque no utilizamos la vista en primera persona de *RE7* sí que hay algunos de sus elementos en este remake, como los controles o el uso de pólvora para gestionar la munición.

Los videojuegos son mucho más fáciles hoy en día que hace 20 años. ¿Habéis hecho *RE2 Remake* más sencillo en lo referente a puzles o la necesidad de revisitar partes del escenario para gustar a una audiencia más amplia?

Tenemos autoguardado y el diseño de niveles es algo más simple para facilitar la exploración y así permitir que los jugadores menos hardcore puedan disfrutarlo. Por otro lado, en el modo de dificultad más alto seguimos teniendo que encontrar tinta para guardar partida y los enemigos son más duros. Incluso hemos añadido un modo asistido que hace el apuntado automático para aquellos a los que la dificultad estándar les resulte demasiado difícil.

Los japoneses están más locos



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Tetsuya Nomura está como las maracas. Así de simple. No quiero destripar nada, pero creedme cuando os digo que la trama de *KH III* tiene mucho de galimatías lisérgico. La cosa es aún más llamativa si nos paramos a pensar que el juego tiene multitud de licencias de Disney, así que me dio por pensar en cómo sería *Kingdom Hearts III* si estuviese desarrollado en Occidente. Pongamos que lo hubiese creado cualquiera de las grandes de estos lares: Rockstar, Guerrilla, Bethesda, Ubisoft, EA,... Ni en sus mejores sueños (literalmente) llegarían a crear un argumento tan enrevesado, loco y complejo. Y, desde luego, tampoco serían capaces de venderle la "película" a los mandamases de Disney, una de las empresas más retrógradas y anquilosadas que uno se pueda imaginar. Todo sería mucho más peliculero, más sencillo de entender para todos los públicos, intentando ofrecer una historia de corte universal con la que todos podamos sentirnos identificados y, en líneas generales, todo sería más convencional: Sora conoce personajes de Disney, juntos luchan contra el mal y ganan. Punto. Nada de viajes temporales, personajes duplicados, separados de sus cuerpos o corazones, nada de realidades paralelas formadas por datos, etc.

Así, me ha dado por comparar Occidente versus Japón en otros juegos y la verdad es que siempre encuentro un denominador común: los japoneses son mucho más creativos y están bastante más locos. De todo hay, claro, así que hablo en líneas generales y, sobre todo, ciñéndome a las actividades de los grandes estudios y, por tanto, dejando a un lado los desarrollos indie, donde la cosa está más igualada. Por ejemplo, pensemos en los juegos de rol más exitosos de Occidente en los últimos tiempos. En *The Witcher III* nos enfrentamos a un grupo de espectros que anda tras nuestra querida Ciri. En la epopeya de Guerrilla Games seguimos los pasos de Aloy, una joven que vive en un mundo futurista y primitivo plagado de máquinas con forma de animales gigantescos. En *Fallout 4* disfrutamos de su clásico post-apocalipsis retrofuturista asolado por horribles criaturas mutantes. En *Kingdom Come Deliverance*, directamente, nos ponemos en la piel del hijo de un herrero en una Edad Media de la región de Bohemia que pretende ser realista y casi histórica.

Ahora pensad en los éxitos nipones. En *NieR: Automata* encarnamos a tres robots que luchan contra otros robots en un mundo sin humanos y en el que los temas filosóficos y existenciales protagonizan la trama. En *Persona 5* nos metemos en la representación palaciega de la mente de distintos personajes para robarles su corazón mientras luchamos con todo tipo de criaturas utilizando las manifestaciones de nuestra psique, las personas. En la saga *Yakuza*, la más realista que se nos ocurre, encarnamos a un mafioso reformado que se dedica a repartir mamporros al tiempo que juega a las máquinas recreativas, participa en minijuegos de todo tipo y conoce a los personajes más surrealistas que hemos visto en mucho tiempo. *Metal Gear* es otro gran ejemplo. Todo parece tremendamente realista, hasta que indagamos un poco en las tramas y nos encontramos con personajes trastornados, elementos sobrenaturales y argumentos de lo más enrevesado. Y esto pasa en todos los géneros que podáis imaginar. Es cierto que los japoneses no son muy de crear shooters (habría que estudiar el porqué algún día).

Los desarrollos occidentales, en su inmensa mayoría, muestran personajes cotidianos, héroes que hemos visto una y mil veces en otras disciplinas. Nathan Drake me viene a la mente de forma instantánea. No dudo de la calidad de sus aventuras y su relación con Sully es genial, pero al final del día no es más que otro Indiana Jones, otro James Bond, otro héroe prototípico con el que sus creadores no han querido arriesgar lo más mínimo. ¿Cómo sería un Nathan Drake creado por Yoko Taro, Suda 51 o Swery? Me encantaría verlo.



COMPARANDO LOS JUEGOS OCCIDENTALES Y JAPONESES, ESTÁ CLARO: LOS JAPONESES SON MÁS CREATIVOS Y ESTÁN MUCHO MÁS LOCOS.

Una galaxia cada vez más lejana

Bruno Sol
@YeOldeNemesis

El pasado 16 de enero Kotaku desvelaba la cancelación de un nuevo juego de Star Wars por parte de Electronic Arts. Y ojo, no era uno cualquiera. Se trataba del proyecto que tenía entre manos EA Vancouver, surgido de las cenizas del prometedor, y también cancelado, juego de Star Wars de Visceral Games, en el que había estado trabajando Amy Henning. La veterana directora y guionista abandonó EA en junio de 2018 tras el cierre de Visceral, dejando tras de sí tres años de trabajo en un título que prometía replicar en el universo Star Wars una experiencia similar a la saga *Uncharted* (en la que Henning había dejado huella como guionista y directora creativa). Al parecer EA estaba más interesada en el lucrativo negocio de las "balaseras" online que en seguir inyectando millones de dólares en experiencias para un único jugador.

Por supuesto, no seré yo el que ponga en tela de juicio la manera de gestionar un coloso como EA (cuando ni siquiera puedo mantener con un mínimo de solvencia mi economía "freelancista"), pero es evidente que el acuerdo que firmó Electronic Arts con Disney en 2013 no está dando los frutos que ni EA, Disney y los fans de la saga esperaban. Durante estos casi seis años solo han llegado a las tiendas dos títulos basados en el universo galáctico creado por George Lucas: *Star Wars Battlefront I y II.*

DESDE QUE EA FIRMÓ EL ACUERDO CON DISNEY EN 2013, SÓLO HAN VISTO LA LUZ DOS JUEGOS DE STAR WARS.

Durante la conferencia de EA del E3 2018 pudimos ser testigos de otra muestra del caos que parece envolver a la licencia: Vince Zampella, el cofundador de Respawn, desveló desde su butaca el desarrollo de *Jedi Fallen Order*, un nuevo título de Star Wars, sin ningún tráiler, logo o un miserable render. Al menos se ha confirmado que el juego verá la luz en otoño de 2019, pero la última sorpresa es que no está siendo desarrollado por los responsables de las dos entregas de Titanfall o el reciente Apex Legends, sino por un nuevo equipo destinado en exclusiva al proyecto.

Todo esto sucede mientras Star Wars vive su mayor apogeo de popularidad en décadas, gracias a las recientes películas de la saga, sin que EA haya podido sacarle prácticamente partido a su acuerdo. Ya pasó algo parecido en 2008, aunque a una escala mucho menor, cuando la compañía canceló la adaptación a videojuego de El Caballero Oscuro, la segunda película de la trilogía de Christopher Nolan. Pandemic Studios se estaba haciendo cargo del desarrollo de un juego que, a raíz del éxito de crítica y público del film, podría haber generado cientos de millones de dólares de beneficios.

Dudo que Disney/Lucasfilm se atreva a romper su acuerdo con Electronic Arts (bastante tienen con hacer sitio a los petroleros cargados de dólares que les están proporcionando las películas de Star Wars y Marvel), pero uno no deja de preguntarse lo diferente que habría sido el panorama actual de no haber cerrado Disney sus estudios de videojuegos o de haber conservado Activision la licencia de Star Wars. Aunque EA se ponga ahora las pilas, está claro que han perdido unos cuantos años de hacer caja a lo grande. Y comprendo la frustración de los fans galácticos: desde que EA le birló la licencia de Los Simpsons a Vivendi en 2005 sólo han sacado dos juegos basados en la familia de piel amarilla: el multiplataforma de 2007 y el juego para dispositivos móviles de 2012 que sigue generando millones de dólares, a pesar del notable bajón que ha pegado en los últimos años. Muchas veces hemos criticado la sobreexplotación de algunas franquicias, pero desaprovecharlas es igual de feo y bastante más ruinoso.





UNA BRILLANTE LUZ A LA SOMBRA DE *DARK SOULS*

Después de 10 años conviviendo con los SoulsBorne, y por mucho que *Sekiro: Shadows Die Twice* suponga un gran cambio, estamos al 100% con los ganados de *Resident Evil 4*: "morir es vivir".

PS4 | FROM SOFTWARE | ACCIÓN | 22 DE MARZO

Abandonar una fórmula de éxito nunca es una decisión fácil. Se podrían seguir forrando con un nuevo *Dark Souls* o un *Bloodborne* y, sin embargo, FromSoftware ha decidido apostar por un nuevo estilo que, aunque no abandona del todo las señas de identidad del estudio nipón, sí que introduce muchísimos cambios. Tantos, que no nos extrañaría que algunos de los fans del cóctel *soulsborne* se sientan decepcionados. Después de jugarlo durante una hora os podemos asegurar que no es nuestro caso. Es más, creemos que *Sekiro: Shadows Die Twice* tiene todas las papeletas para convertirse en otra joya de Hidetaka Miyazaki. Desgraciadamente, a nivel de historia no hemos podido apreciar si los cambios serán o no muy sustanciales. Sabemos que el argumento girará en torno al lobo de un solo brazo, un guerrero caído en desgracia que intentará rescatar al joven señor feudal al que debía proteger de las manos de un clan rival. La muerte, además, jugará un papel fundamental en la trama, pero de so hablaremos más adelante ya que tiene consecuencias jugables que sí hemos disfrutado.

Las diferencias a nivel jugable son palpables nada más coger el mando. Lo primero que quizás llama la atención es que nuestro héroe puede saltar. No nos referimos al saltito de los *Dark Souls* sino a un "señor salto". La movilidad del protagonista es, en todos los niveles, realmente sorprendente. No sólo salta y se mueve con mucha más velocidad de lo que estábamos

NO ES *SOULSBORNE* AUNQUE RELUCE

EL LEGADO DE *DARK SOULS* Y *BLOODBORNE* no está tan presente como podría parecer a simple vista. El estudio dirigido por Hidetaka Miyazaki ha decidido introducir una gran cantidad de novedades que diferencian a *Sekiro: Shadows Die Twice* de sus anteriores propuestas. Sí, son muchos cambios, pero sigue pintando de lujo.



POSTURA

Es, por así decirlo, la base de los combates. Tanto nuestro protagonista, como sus rivales, cuentan con una barra que se rellena cada vez que reciben un ataque (incluso aunque estén bloqueando). Cuando esté colmada, no se podrán proteger del siguiente golpe que, además, hará más daño.



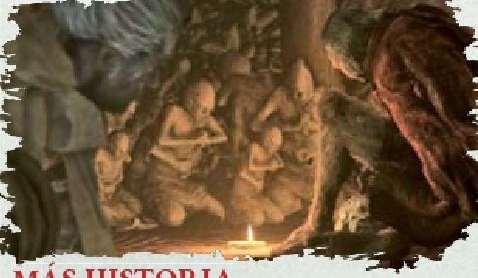
GANCHO

Uno de los artilugios más importantes de nuestro héroe será el gancho, con el que podrá colgarse de distintos puntos del escenario y lanzarse hasta ellos para cubrir largas distancias de forma rápida. Su existencia, además, provocará que los escenarios sean muy verticales.



ADIÓS AL ENFOQUE RPG

Uno de los cambios más significativos es que en *Sekiro* no hay niveles, no podemos customizar a nuestro héroe, ni escoger clase ni cambiar su equipamiento como en otros juegos de rol. Sí, hay un escueto árbol de habilidades, pero el juego está mucho más enfocado a la acción tradicional.



MÁS HISTORIA

En los Soulsborne, la trama del juego se iba desarrollando de forma muy sutil. Eran los escenarios, los ítems, las batallas y algunos pocos diálogos los que nos contaban la historia. En *Sekiro*, sin embargo, parece que disfrutaremos de una narrativa más convencional, con escenas de vídeo.



RESUCITAR

Es, sin duda, una de las mecánicas más peculiares de esta nueva propuesta de FromSoftware. Al morir, y durante unos instantes, podremos resucitar para vivir una segunda oportunidad. Eso sí, para recargar esta habilidad habrá que descansar en estatuas o eliminar a varios enemigos.



AMBIENTACIÓN

Los mundos de fantasía de los que pudimos disfrutar en la saga *Dark Souls* o en *Bloodborne* dejarán paso a una ambientación mucho más realista, ubicada en el período Sengoku japonés del siglo XVI. Eso sí, todo estará salpicado con elementos de ficción que le darán un aspecto único.



El sigilo será fundamental si queremos facilitar las batallas y despachar enemigos uno a uno.



Romper la postura de los enemigos será básico para poder acabar con ellos, especialmente los jefes.

acostumbrados a ver, sino que el uso del gancho hace que los escenarios sean mucho más verticales. Y es que nuestro protagonista cuenta con una cuerda acabada en una especie de kunai (un arma ninja similar a la punta de una lanza) que puede lanzar y clavar en distintas superficies para luego saltar hacia el lugar en cuestión de un tirón y así moverse con gran rapidez por los escenarios. Los puntos sobre los que podemos utilizar este artilugio están predeterminadas, por lo que no podemos lanzarnos a donde se nos antoje. Sin embargo, durante nuestra demo comprobamos que estaba disponible en la inmensa mayoría de salientes, árboles y tejados por los que pasamos. Otra habilidad referente a

El sigilo, con ejecuciones desde las alturas o desde unos arbustos, y la movilidad de nuestro héroe provocan un cambio total frente a los Soulsborne.

la movilidad nos permitía escalar paredes verticales de cierta altura o descolgarnos de todo tipo de salientes y luego movernos de un lado a otro colgados de ellos. Por eso, como decíamos, la verticalidad de los niveles es mucho mayor que en los Soulsborne, lo que nos permitirá trazar estrategias más elaboradas para atacar a nuestros enemigos, como lanzarnos desde las alturas a por ellos, por ejemplo. Como buen shinobi, o ninja, la base de las habilidades de nuestro héroe reside en el sigilo. Pillar a los enemigos por sorpresa, atacándoles por la espalda, desde las alturas o escondidos en unos arbustos rnor permite eliminarlos de un único espadazo, evitándonos entrar en batallas innecesarias.

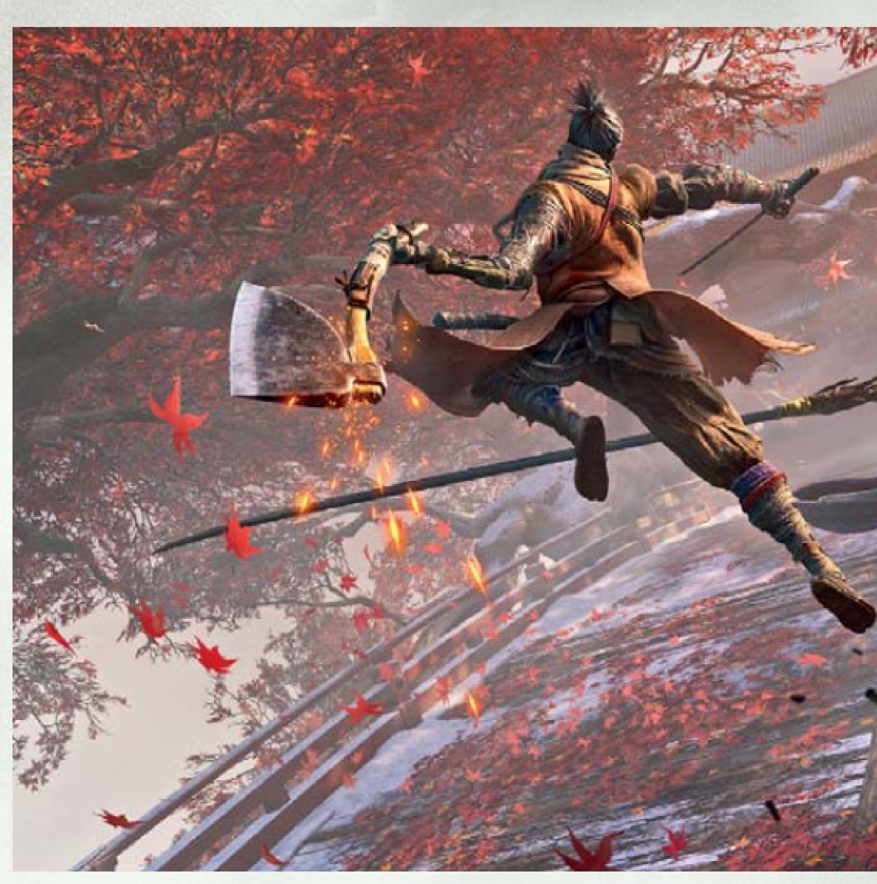
El concepto de postura es primordial en los combates de *Sekiro* y, además, está muy ligado al sigilo del que os estábamos hablando. Todos los enemigos con los que nos topamos tienen una barra de postura que se va rellenando a medida que les vamos golpeando. Si conseguimos rellenarla, romperemos la postura de nuestro rival que, durante unos instantes, no podrá pro-



Asomarnos por las esquinas será perfecto para estudiar la situación y planificar nuestro próximo ataque.



La movilidad será una de nuestras mejores armas y el gancho nuestro artilugio más genial y especial.





Estudiar la situación y crear una estrategia será la clave para salir victoriosos en los combates.



La mezcla entre sigilo, alta movilidad y unos combates basados en los ataques y bloqueos precisos hace que nos sintamos como un verdadero ninja.

tegerse y quedará a expensas de una especie de ataque final que acabará con él. La gracia, más allá de presenciar unos movimientos de ejecución brutales, es que este sistema nos impide ser demasiado "amarrateguis". Algunos enemigos cuentan con varias barras de vida, por lo que no vale con pillarlos por sorpresa con sigilo para acabar con ellos y no tenemos más remedio que batirnos en duelo con nuestra katana. Así, nos vemos obligados a rellenar la barra de postura sí o sí para acabar con ellos y nos vemos obligados a realizar ataques de forma casi constante pues, de otro modo, la barra empezaría a disminuir y tendríamos que empezar de cero. Es un cambio radical frente a anteriores propuestas del estudio porque ya no vale con protegerse detrás de un escudo como en los *Dark Souls* o dedicarnos a esquivar sin cesar como en *Bloodborne*. Aquí la clave está en atacar.

El sistema de bloqueo es el otro pilar sobre el que se asientan los combates. Si dejamos pulsado el botón de bloqueo todo el tiempo podremos protegernos de la mayoría de ataques aunque otros nos harán daño y, lo que es casi peor, se irá rellenando nuestra propia barra de postura que, a la postre, nos dejará indefensos y a punto para recibir una ejecución. Para evitarlo, tendremos que pulsar el botón de bloqueo en el momento adecuado, con lo que evitaremos el daño y que se rellene la dichosa barra. La precisión que requieren este tipo de bloqueos es realmente brutal y, como es habitual, requiere que tanto el control como la respuesta del juego a nuestras pulsaciones en el mando sea perfecta o el sistema se derrumbaría por sí solo. Por suerte, tal y como FromSoftware nos tiene acostumbrados, todo funciona a la perfección. Nuestra sensación, entre las habili-

El monje corrupto, del que podéis leer una sentida dedicatoria al final del reportaje, fue el poderoso jefe final al que hicimos frente durante nuestra demo.

Proteger a nuestro señor feudal será el origen de la trama. Lo han secuestrado así que toca venganza.

dades de sigilo del protagonista, sus capacidades para moverse con soltura por los escenarios y este sistema de ataque y bloqueos con precisión es que nunca hemos estado tan cerca de ser un verdadero ninja en ningún otro juego.

La capacidad de resucitar de nuestro héroe sería el tercer punto de esta santísima trinidad jugable que promete ser *Sekiro*. Como todo juego de FromSoftware que se precie de serlo, vamos a morir infinidad de veces, así que el estudio nipón ha tenido a bien el permitirnos una segunda oportunidad. Así, si caemos en combate, contaremos con unos segundos para resucitar en el mismo lugar en el que hayamos caído

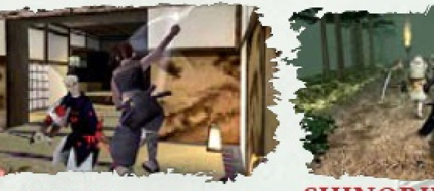
BIENVENIDOS AL PERÍODO SENGOKU

LOS AÑOS DE GUERRA CIVIL EN JAPÓN, que abarcó desde 1467 hasta 1615, han servido como trasfondo para una gran cantidad de videojuegos y otras manifestaciones culturales. No en vano, es la etapa cumbre de los ninjas y los samuráis, los dos tipos de guerreros más míticos y atractivos de la historia nipona. Como veis, sus estilos de lucha antagónicos han dado mucho juego.



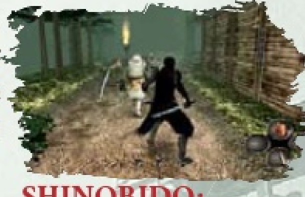
WAY OF THE SAMURAI 3

La tercera entrega de la saga de Acquire tenía una trama de lo más interesante y la toma de decisiones se agradecía, pero los gráficos estaban muy anticuados y los combates eran muy flojos.



TENCHU

Este clásico de PSone, desarrollado también por Acquire, expertos en las espadas niponas, tenía una dificultad justa y muy alta. A partir de la tercera entrega fue la propia FromSoftware la que pasó a editar la saga en vez de Activison.



SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA

Los creadores de la saga *Way of the Samurai* se pasaron al universo ninja para mostrar la otra cara de la moneda y ofrecer sigilo en esta juego de PS2. Eso sí, el resultado final fue bastante mediocre.



SAMURAI WARRIORS 2

La saga hermana de *Dynasty Warriors*, también desarrollada por Omega Force, se centra en el Sengoku japonés y tiene las mismas virtudes y defectos que cualquier otra obra de este estudio nipón.



SENGOKU BLADE

Este shoot'em up de PS2 se ambientaba en una versión muy fantasiosa del período Sengoku en la que nos las veíamos con robots, demonios y en donde la magia y la maquinaria de estilo steampunk estaban a la orden del día.



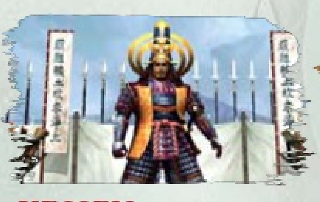
BLOOD WILL TELL

Este hack and slash, también de PS2, y basado en el manga Dororo de Osamu Tezuka, nos ponía en la piel de un héroe que se enfrentaba a montones de demonios para, entre otras cosas, recuperar las partes robadas de su cuerpo.



DEVIL KINGS

Y seguimos con PS2, la reina del período Sengoku, con este "hack and slash" de Capcom que, de forma algo surrealista, modificó su ambientación en la versión europea, utilizando un estilo algo parecido al de la saga *Devil May Cry*.



KESSEN

¿Otro juego ambientado en el período Sengoku para PS2? Sí, aunque por suerte en esta ocasión no era otro "hack and slash" sino un juego de estrategia en tiempo real que fue juego de lanzamiento de la consola de Sony en el año 2000.



NINJA COMMANDO

Este clon del mítico *Ikari Warriors* nos permitía escoger entre tres ninjas modernos, a cada cual más fantasioso. Juntos, viajaban en el tiempo a siete eras distintas, entre ellas el período Sengoku japonés. Y sí, también es de PS2.



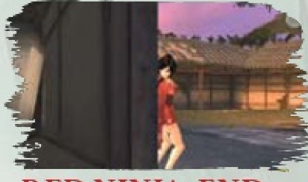
NIOH

Esta joya del Team Ninja para PS4 sigue los preceptos jugables de los *Dark Souls* y nos sitúa en la piel de William, el samurái occidental, en una versión ficticia del período Sengoku en la que, lo habéis adivinado, también hay demonios.



ONIMUSHA WARLORDS

Esta joya de PS2, recientemente remasterizado para PS4, nos permitía encarnar a un samurái y una ninja que luchaban contra demonios. La mezcla de acción y survival horror nos encandiló.



RED NINJA: END OF HONOR

Este intento de *Tenchu*, que seguía su estilo de juego basado en el sigilo trataba de innovar con una protagonista exuberante que realizaba movimientos seductores para distraer a sus rivales. Un fiasco.

CLADUN RETURNS: THIS IS SENGOKU!

Este juego de rol de PS Vita y PS4 y aspecto retro nos traslada hasta el Japón feudal. Tras crear un personaje, nos toca visitar mazmorras en las que repartir espadazos a diestro y siniestro.

HÉROES DE BRAZO ARMADO

LOS HÉROES PROTÉSICOS forman una legión mucho más numerosa de lo que podría parecer en un principio. Generalmente, los protagonistas de nuestras aventuras favoritas suelen ser hombre y mujeres con habilidades sobrenaturales. Sin embargo, si estas capacidades no te vienen de serie, siempre puedes añadir algún elemento extra a tu cuerpo para ponerte al día, ¿verdad? Los motivos por los que estos personajes han perdido el brazo en primer lugar son muy variados, aunque la mala suerte inicial se transforma siempre en una ventaja competitiva sobre los enemigos a los que se enfrentan. ¡Aquí va nuestra selección!



ASH WILLIAMS
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING (PS)

• **Cómo perdió la mano:** Después de que su novia muerta le muerda la mano, ésta cobra vida propia y Ash decide cortar por lo sano y cercenarla con una motosierra.
• **Habilidades de la prótesis:** La motosierra que se instala en donde estaba su mano le sirve para cercenar demonios.

VENOM SNAKE
METAL GEAR SOLID V (PS4)

• **Cómo perdió el brazo:** Es una de las muchas consecuencias del ataque a la Mother Base en *Ground Zeroes*.
• **Habilidades de la prótesis:** Hace de todo, desde aturdir a los enemigos o dispararla para luego controlarla de forma remota hasta pegar puñetazos tremendos.

ADAM JENSEN
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (PS3)

• **Cómo perdió el brazo:** Cual Robocop del videojuego, este agente que trabajaba para una empresa de biotecnología quedó gravemente herido en un ataque terrorista.
• **Habilidades de la prótesis:** Entre las capacidades de Adam destaca la cuchilla de su brazo, para matar sigilosamente.



Descansar en estas estatuas recuperará nuestras pociones y nuestra habilidad de resucitar.



Bloquear los ataques rivales será la base del nuevo sistema de combates de *Sekiro*.



Los samuráis, esos tipos llenos de honor y otras chorradas que tanto odiamos los ninjas, serán uno de los enemigos más comunes de nuestra aventura.

para continuar nuestra lucha. De primeras sólo podremos hacerlo una vez, aunque podremos recargar esta habilidad eliminando enemigos o descansando en las estatuas que sirven como checkpoints y que hacen las veces de hogueras de los *Dark Souls*, aunque aquí no resucitarán todos los enemigos al hacerlo. Esta mecánica de resurrección promete dar mucho juego tanto a nivel jugable como argumental y ya se son hacen los ojos chiribitas pensando en un trofeo o final secreto que podamos desbloquear al no usar nunca esta habilidad. Las habilidades del brazo protésico de nuestro héroe (que en Activision España quieren rebautizar como brazo mecánico) ponen la guinda a las batallas. Durante nuestra demo pudimos utilizar una especie de lanzallamas (que además nos permitía prender nuestra espada con fuego como un sacerdote rojo de Juego de Tronos), lanzar shurikens y golpear con una poderosa hacha (que resultaba perfecta para destruir escudos enemigos). Además, en uno de los vídeos promocionales del juego también hemos podido ver una especie de escudo-sombrilla. Sin embargo, el uso de estos artilugios o habilidades protésicas no será ilimitado, sino que gastaremos emblemas espirituales, un ítem que vamos recogiendo en los escenarios o consiguiendo al derrotar a algunos enemigos. De este modo, tendremos que escoger con cuidado cómo, cuándo y contra quién utilizar estas ventajas.

El brazo protésico de nuestro héroe irá equipado con varios artilugios, como un lanzallamas, un hacha con la que destruir escudos, shurikens...

Los cambios respecto a anteriores obras del estudio son tantos que casi no nos da tiempo a hablar de todos ellos. No contaremos con barra de stamina, por lo que podremos atacar, esquivar, defendernos o movernos sin ningún tipo de restricción. La diferencia más significativa, sin embargo, será el cambio de género.



BARRET WALLACE
FINAL FANTASY VII (PS)

• **Cómo perdió el brazo:** Durante el ataque de Shinra a su pueblo le dispararon en el brazo mientras sujetaba a su amigo Dyne, que cayó al vacío, marcándole de por vida.
• **Habilidades de la prótesis:** Como buen cañón gatling, podemos disparar desde larga distancia y pegar puñetazos brutales.

DOOMFIST
OVERWATCH (PS4)

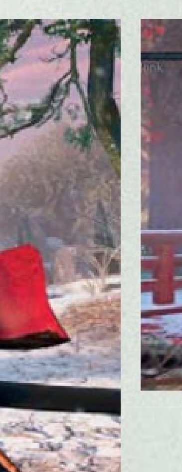
• **Cómo perdió el brazo:** Este luchador de artes marciales se quedó sin brazo derecho durante la revuelta de los robots omnics.
• **Habilidades de la prótesis:** Puede lanzar una ráfaga de proyectiles, golpear el suelo atrayendo a los enemigos, pegar ganchos para lanzarles por los aires y mucho más.

NERO
DEVIL MAY CRY 5 (PS4)

• **Cómo perdió el brazo:** Es uno de los misterios que, suponemos, se resolverán en *DMC 5*, el cómo pierde su Devil Bringer y lo sustituye por un brazo protésico.
• **Habilidades de la prótesis:** El Devil Breaker, que así se llama, tiene varias modalidades con distintas habilidades.

NATHAN SPENCER
BIONIC COMMANDO (PS3)

• **Cómo perdió el brazo:** Este miembro de las Fuerzas Armadas se quedó sin brazo cuando le explotó una granada.
• **Habilidades de la prótesis:** Coger y lanzar objetos pesados como coches y lanzar un cable para transportarse hasta el punto donde lo hayamos anclado.





Al romper la postura podremos realizar movimientos de ejecución que restarán mucha energía.



El período Sengoku será el trasfondo, pero también nos las veremos con muchas criaturas de fantasía.

NINJA DE COLECCIONISMO

ESTA PEDAZO DE EDICIÓN, que cuesta 99,95€, incluye el juego en una caja metálica con otro arte de portada, la banda sonora en formato digital, un mapa exclusivo del universo de juego en formato papiro, un libro de arte con ilustraciones de la obra de Hidetaka Miyazaki, tres monedas inpiradas en el Japón feudal (el período Sengoku) y una impresionante figura de 18 cm de nuestro protagonista.



Sekiro no será un RPG, sino un juego de acción con toques roleros, así que no subiremos de nivel. Olvidaos, también, de perder la experiencia al morir y de tener que ir a recuperarla, uno de los santos y seña del estudio. Tampoco podremos personalizar a nuestro héroe, escoger entre varias clases ni nada parecido. El lobo de un solo brazo es un ninja y lo será durante todo el juego. Sí que iremos ganando experiencia y, con el tiempo, puntos de habilidad que podremos gastar en un árbol de habilidades que, como se ha podido ver, estará dividido, al menos, en tres categorías: shinobi, samurái y brazo protésico. También podremos desbloquear movimientos especiales, llamados "combat arts". En cuanto al diseño de niveles, aunque durante nuestra partida sólo pudimos deambular por un escenario, el director del juego ha asegurado que *Sekiro* gozará de la mayor libertad de exploración en la historia del estudio, especialmente a partir de la mitad de nuestra aventura. El juego tampoco contará con modo multijugador, algo que sus creadores aseguran que les ha servido para diseñar las batallas contra los jefes finales teniendo en cuenta que no habrá dos jugadores y, por tanto, centrando más la experiencia en lo que un único jugador podrá hacer. Ya que hablamos de jefes finales, no queremos despedir este reportaje sin maldecir al monje corrupto, el bicharraco al que tuvimos que hacer frente y al que, lamentablemente, no pudimos dar muerte por falta de habilidad y tiempo. Nos veremos las caras en el juego final, monje asqueroso...
Como veis, *Sekiro: Shadows Die Twice* estará repleto de cambios y supondrá un giro jugable muy importante para el estudio. Aún necesitamos muchas horas de juego para comprobar si todas estas innovaciones serán gratificantes o no, si la nueva forma de contar la historia con más escenas cinemáticas nos encandilará o si el combate estará a la altura de los *Soulsborne*. Por lo que hemos visto y jugado hasta ahora, desde luego, estamos convencidos de que así será y de que esta nueva propuesta se convertirá en uno de los grandes juegos del año.

ÉXITOS (O NO) QUE SURGEN A PARTIR DE OTROS ÉXITOS

SPIN-OFFS

LA OTRA CARA DE LAS GRANDES SAGAS

¿Te has quedado sin nuevas ideas? ¿Tu personaje secundario mola más que el principal? ¿No sabes cómo escapar del género que te dio fama? Ha llegado el momento de lanzarte al mundo de los *spin-off*, una oportunidad única de refrescar tu saga y renovarla.

No hay industria cultural que se libre de ellos. No hay gran saga que no haya coqueteado con el concepto en alguna ocasión y es una práctica a la que recurren muchísimos creativos. Hablamos de los *spin-off*, todos aquellos libros, videojuegos, películas, series de televisión, programas de radio, etc... que surgen a partir de un producto ya existente. Es, dicho de otra forma, una escisión o derivación de otra serie o saga. Los primeros ejemplos, claro, los encontramos en el mundo de la literatura y la radio, aunque los que nos han tocado más de cerca seguro que han sido los del cine y la televisión. Todo el mundo sabe que *Han Solo* es un *spin-off* de *Star Wars* o que la genial serie *Frasier* surgió de la mítica *Cheers*. Hay casos más desconocidos, como *Cosas de Casa*, que es una escisión de *Primos Lejanos*, pero ¿qué pasa en el mundo de los videojuegos? ¿También son habituales?

Los *spin-off* en videojuegos llegan, como no podía ser de otra manera, en multitud de formas. Tal y como veréis en las próximas páginas, el fenómeno está presente desde tiempos inmemoriales. Los motivos para crear una serie paralela son muy variados. Hay personajes que, aunque en principio no fueron pensados de esa forma, van ganando tal protagonismo que merecen su propio videojuego, como los Rabbids de la saga *Rayman*, por ejemplo. Sin embargo, si echamos un vistazo a la historia de nuestro medio, descubrimos que la mayoría de casos se deben a un intento de las compañías por seguir explotando una determinada gallina de los huevos de oro o de un intento de abordar nuevos géneros ante el hastío que supone repetir la misma fórmula del éxito



una y otra vez. Por eso, los *spin-off* no siempre son recibidos con los brazos abiertos por la comunidad, porque cambian muchos aspectos de aquello que les gustaba del juego original y porque corren el serio peligro de perder la magia en su tránsito hacia un nuevo estilo jugable, personaje principal, universo, ambientación, etc...

La calidad de estos spin-off depende de muchísimos factores. A lo largo de los años hemos visto de todo, desde fiascos gigantescos hasta *spin-offs* que han generado su propia saga dada su alta calidad. Calificarlos, desde luego, no es una tarea sencilla. Más aún si lo hacemos, como es lógico, comparándolos con la saga de la que nacieron. Enfrentar distintos tipos de juegos que, en muchas ocasiones, son de géneros antagónicos puede ser una trampa. Aún así, nos la hemos jugado, y hemos creado un sistema de calificación, que podéis ver en la leyenda de más arriba y que divide a los spin-offs en tres categorías. Básicamente, al decir que un juego es "peor que el original" nos referimos a propuestas que perdieron la esencia por el camino y no supieron destacar por sí mismos más allá de su nombre. Tildamos de "a la altura de sus orígenes" aquellos juegos que, aunque quizás no alcancen la exquisitez del juego original sí que son un gran juego en su género. "Superando a los maestros", claro, indica que el *spin-off* ha conseguido superar la calidad del juego original, al menos en algunos aspectos. Bienvenidos al lado más diferente y extraño de nuestras sagas favoritas.







FALLOUT SHELTER

SPIN-OFF DE FALLOUT

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

DESCRIBIR LA SAGA *FALLOUT* resulta más complicado de lo que parece. Para empezar, es sucesora espiritual de *Wasteland*, que era una especie de juego de rol de lápiz y papel llevado al mundo interactivo. Más tarde, y ya metidos en *Fallout*, las dos primeras entregas fueron clásicos juegos de rol por turnos. Tras el cierre del estudio que creó ambos, Black Isle Studios, Interplay lanzó el fiasco *Fallout: Brotherhood of Steel*, un juego de acción con toques de rol bastante desastroso. Bethesda aprovechó la bancarrota de la compañía creada por Brian Fargo para hacerse con los derechos de la saga *Fallout* y así nos llegó *Fallout 3*, que abandonó los combates por turnos para ofrecer acción en tiempo real y la vista isométrica por exploración 3D en primera persona. Desde entonces, la saga ha seguido la misma fórmula con *New Vegas*, *Fallout 4* o el reciente *Fallout 76*. Todos, eso sí, han gozado de sus propias peculiaridades y mecánicas, pero la base siempre ha sido la misma.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

FALLOUT SHELTER llegó a dispositivos móviles como aperitivo de la cuarta entrega, aunque aterrizó en PS4 el pasado mes de junio. Es un "free to play" que nos invita a crear y gestionar nuestro propio refugio postapocalíptico. El cambio es radical, ya que hablamos de un juego de simulación en el que debemos obtener y gestionar recursos que nos envuelven en una espiral jugable infinita. Si buscas un spin-off de *Fallout* que supere al juego original ahí tienes *New Vegas*, nuestra entrega favorita de la saga. El problema es que, para nosotros, no es un verdadero spin-off.

La saga *Fallout* ya había cambiado de tercio otras veces, pero *Shelter* ha sido la más radical de todas sin duda.

CONCLUSIÓN

A SIMPLE VISTA ES UN BUEN JUEGO, pero su política de microtransacciones y la falta de profundidad jugable o argumental lo convierten en un simple experimento que pudo haber sido una joya y no lo fue.









PERSONA 5

SPIN-OFF DE MEGAMI TENSEI

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

NECESITARÍAMOS TODO EL REPORTAJE para explicar la saga *Megami Tensei* y todas sus ramificaciones, spin-offs y entregas, pero vamos a intentar resumirlo. Primero aparecieron tres juegos de la saga *Megami Tensei*. Luego llegó *Shin Megami Tensei*, que sirvió como remake y que apareció para PSone en 2001, casi diez años después de su lanzamiento original. Desde entonces, hemos asistido al lanzamiento de otras ocho entregas de la saga *Shin*, cuatro de la saga *Devil Summoner*, siete de la serie *Devil Children*, cinco de los *Majin Tensei*, 30 spin-offs de todas estas sagas para móviles y hasta crossovers con *Fire Emblem*. Muchos de ellos, sobra decirlo, no han salido de Japón. El estilo de la inmensa mayoría, spin-offs aparte, siempre ha sido similar: juegos de rol de combates por turnos en los que podemos reclutar a los demonios contra los que luchamos y fusionarlos para crear nuevas criaturas.

Persona es un ejemplo perfecto de spin-off que iguala o supera, según gustos, al juego original.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LA SAGA PERSONA es, sin duda, el spin-off más exitoso de *Megami Tensei*, especialmente en Occidente. Se creó partiendo de *Shin Megami Tensei If...*, una entrega que se desarrollaba en un instituto nipón. La gran diferencia de esta saga es el uso de Personas, manifestaciones de la psique de los personajes, que utilizamos durante las batallas para atacar, sanarnos, etc. Además, el sistema Social Link, introducido en *Persona 3*, enlaza nuestra relación con otros personajes con la mejora de nuestras Personas. Esta saga, además, ha dado lugar a sus propios spin-offs, como un par de juegos de lucha o varios títulos de baile.

CONCLUSIÓN

LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA es, básicamente, uno de los mejores juegos del catálogo de PS4 y uno de los grandes JRPG de los últimos tiempos. Su fantasía urbana y su sistema de combates nos chiflan.



PSONE: LOS PRIMEROS HEREJES



CAPTAIN COMMANDO

Este beat'em up, ambientado en Metro City, la misma ciudad de la saga *Final Fight*, seguía los pasos de aquella saga, pero nos trasladaba hasta el año 2026.



FINAL FANTASY TACTICS

El gran *spin-off* de *Final Fantasy* apostaba por los combates estratégicos en escenarios divididos por casillas. Una joya a la altura, o mejor, que su saga madre.



LOMAX

El universo de los Lemmings dio el salto a las plataformas con esta aventura que nos enfrentaba a Lemmings malvados y nos dejaba usar algunas habilidades clásicas.



RESIDENT EVIL SURVIVOR

La saga *Resident Evil* ha gozado de innumerables *spin-offs*, aunque este shooter de pistola de luz fue el primero. El problema era que tenía un ritmo demasiado lento.



THE MISADVENTURES OF TRON BROONE

Este spin-off de *Mega Man*, dentro de la saga *Legends*, se ambinetaba en el futuro, tenía gráficos en 3D, lo protagonizaba una antiheroína y mezclaba varios géneros.

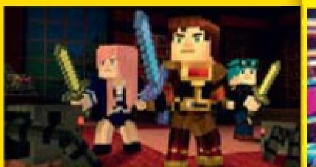


CRASH TEAM RACING

Este divertido juego de carreras fue un spin-off de la serie *Crash Bandicoot*. Desarrollado también por Naughty Dog, es el más digno "clon" de la serie *Mario Kart*.







JUEGOS DE TELLTALE GAMES

SPIN-OFF DE BORDERLANDS, MINECRAFT...

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

EL CASO DE TELLTALE GAMES ES ESPECIAL ya que han creado *spin-off* de todo tipo de sagas. Una de las especialidades del estudio, que el año pasado proclamó la bancarrota para cerrar definitivamente sus puertas, fue adaptar series de televisión, cómics y películas a su formato. Así, pudimos ver *CSI*, *Regreso al Futuro*, *Parque Jurásico*, *Ley y Orden*, *The Walking Dead* (su saga estrella), *The Wolf Among Us*, *Juego de Tronos* o *Batman*. El éxito de la compañía fue tan grande que incluso empezaron a hacer spin-offs de otros videojuegos, que es lo que nos concierne en esta ocasión. *Tales from the Borderlands* llegó en 2014. La saga original, creada por Gearbox, es un shooter de rol en primera persona que siempre apostó por el juego cooperativo y la generación procedural de miles de armas. *Minecraft: Story Mode* se lanzó en 2015 y el juego original, como sabe hasta tu abuela, va de construir con cubos lo que queramos.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LA FÓRMULA DE LA COMPAÑÍA CALIFORNIANA siempre ha sido muy similar. Cada juego ha podido introducir pequeñísimas novedades a la receta, pero básicamente, siempre ha consistido en aventuras gráficas de carácter episódico. El acierto del estudio fue mayúsculo, ya que era un género denostado que, sin embargo, contaba con una legión de seguidores tal y como demostraron las ventas de sus juegos. Bueno, eso y que utilizaron franquicias archiconocidas. La toma de decisiones era otro de sus mecánicas de juego clave, aunque en muchas ocasiones no acababan de tener una gran influencia en el argumento.

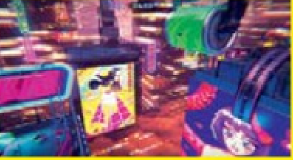
La historia de Telltale Games bien merece un documental: del éxito al fracaso en apenas 10 años.

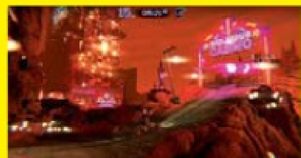
CONCLUSIÓN

LA CANTIDAD DE JUEGOS que han lanzado nos ha dado de todo, desde aventuras bastante redondas hasta juegos sacados a toda prisa sin garantizar su calidad en todos los aspectos. Quizás ése fue el motivo de su adiós.









TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

SPIN-OFF DE FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

EL FENÓMENO DE LOS CROSSOVER va, en muchas ocasiones, ligado al de los *spin-off*. Es el caso de esta rareza, que mezcla el universo de *Far Cry 3: Blood Dragon* con la base jugable de la saga *Trials*. La carambola es aún más llamativa dado que el propio *FC 3: Blood Dragon* es un *spin-off* del *Far Cry 3* original. El juego nació como una expansión independiente de la tercera entrega de la saga. Las mecánicas de juego eran muy similares, aunque contábamos con algunas armas nuevas, con los dragones de sangre que dan nombre al juego como enemigos y, sobre todo, con un giro radical en cuanto a ambientación y argumento, ya que se desarrollaba en una versión alternativa del año 2007. Todo era calcado a una película de los años 80, con una genial banda sonora de Power Glove, una estética cibernética muy chula y un sentido del humor que constantemente parodiaba aquellas cintas de acción y videojuegos ochenteros cargados de testosterona.

¿Qué pasaría si juntásemos un spin-off de *Far Cry* con la jugabilidad de *Trials*? Aquí tienes la respuesta.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

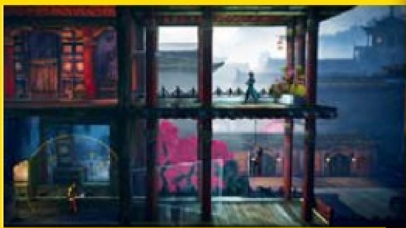
ALGUIEN DE UBISOFT DECIDIÓ MEZCLAR todo esto que os hemos contado del spin-off de *Far Cry* con las mecánicas de la saga *Trials*. Así, la mayor parte del tiempo lo pasábamos pilotando motos y disfrutando del mítico motor de físicas de la saga, aunque también había tiempo para pegar unos cuantos tiros en sencillas secciones mitad plataformas mitad shooter y, además, para disfrutar del sentido del humor y la estética que tanto nos encandilaron en *Blood Dragon*. La combinación nos ofreció, sin duda, una de las entregas más raras y originales de la saga *Trials*.

CONCLUSIÓN

LA LOCURA DE MEZCLAR ambas sagas merece nuestro aplauso más sincero, pero mientras que la conducción resulta tan interesante como siempre, las secciones de plataformas y disparos son sencillamente innecesarias.







ASSASSIN'S CREED CHRONICLES

SPIN OFF DE ASSASSIN'S CREED

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

LA BASE JUGABLE de *Assassin's Creed* siempre ha sido planificar nuestros asesinatos en enormes mundos abiertos y explorar los escenarios utilizando todo tipo de movimientos de *parkour*. La saga, es cierto, ha ido cambiando a lo largo de los años, añadiendo elementos como las batallas navales o un desarrollo del personaje de estilo rolero, entre otras novedades.

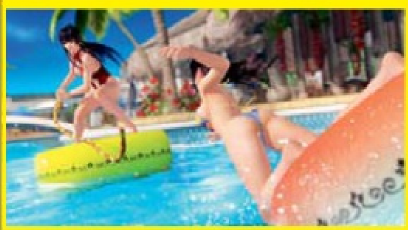
NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LA SAGA *ASSASSIN'S CREED* no pasaba por su mejor momento allá por 2015. Tras el lanzamiento de *Unity*, el hastío de los jugadores empezaba a ser notorio. Por eso, el anuncio de *AC Chronicles, que se dividiría en tres entregas (China, India y Russia)* supuso un soplo de aire fresco. El desarrollo seguía las líneas maestras de los juegos originales, es decir, una mezcla de sigilo, exploración y asesinatos. El gran cambio, además de ambientaciones mucho más asiáticas, fue el salto a la perspectiva 2.5D. Así, nos tocaba explorar escenarios en dos dimensiones e ir esquivando o eliminando a nuestros rivales para completar misiones. Además, el área de visionado de los enemigos o el sonido se representaban de forma visual.

CONCLUSIÓN

EL NIVEL ERA ACEPTABLE, pero el diseño de niveles no era nada del otro mundo y la jugabilidad, copiada del genial *Mark of the Ninja*, nunca consiguió alcanzar los niveles de excelencia del éxito indie de Klei Entertainment.





DEAD OR ALIVE XTREME 3

SPIN-OFF DE DEAD OR ALIVE

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

DEAD OR ALIVE se ha ganado a pulso el honor de ser una de las sagas de lucha más importantes de todos los tiempos. Su sistema de contraataques fue bastante innovador , así como la velocidad de los combates y los combos que debíamos realizar para alzarnos con la victoria. Las zonas interactivas de los escenarios, que podemos aprovechar para hacer más daño a nuestros rivales es otra de sus claves. La sensualidad de sus luchadoras, no nos engañemos, también ha sido otros de sus grandes reclamos.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

TANTO GUSTABAN LAS LUCHADORAS que el Team Ninja decidió dedicarles una saga de *spin-offs* que ya va por la tercera entrega. Entrega que, por cierto, no ha visto la luz en nuestras fronteras. El estilo de juego, para los que no hayáis catado nunca este *spin-off*, consiste en una serie de minijuegos deportivos (el más completo y con profundidad jugable es el voleibol) y minijuegos de casino. La realidad, nos guste o no, es que su verdadera propuesta consiste en conseguir bañadores cada vez más pequeños para disfrutar de las gelatinosas físicas de los pechos de las protagonistas.

CONCLUSIÓN

EL CAMBIO DE REGISTRO es tan radical que resulta difícil compararlo con el juego original. Algunos minijuegos tienen su gracia, pero pasado el calentón de los bikinis, nos queda un juego que debería ofrecer más en lo jugable.





DRAGON QUEST HEROES II

SPIN OFF DE DRAGON QUEST

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

***DRAGON QUEST* REPRESENTA LA QUINTAESENCIA DE LOS JRPG** con su exitosa receta que combina ingredientes tan satisfactorios como exploración lineal pero repleta de secretos, argumentos muy elaborados, personajes inolvidables, combates por turnos, minijuegos, etc... La última entrega de la saga, *Ecos de un Pasado Perdido*, ha seguido a pies juntillas el estilo de los anteriores capítulos de la serie, algo que muchos han criticado y que otros han disfrutado. Los diseños de Akira Toriyama, creador entre otros de *Dragon Ball*, también son otros de sus puntos fuertes.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

OMEGA FORCE, artífices de los *Dynasty Warriors*, nos han ofrecido ya dos entregas ambientadas en el universo de *Dragon Quest* que siguen las raíces jugables de los *Warriors*. Así, nos encontramos con un hack and slash en el que los combates en tiempo real son su principal atractivo. Eso sí, esta adaptación cuenta con más elementos roleros que otros títulos de Omega Force, algo que los fans de la saga de Square Enix agradecen, así como un modo cooperativo que resulta tremendamente divertido.

CONCLUSIÓN

COMO SPIN-OFF DE *DRAGON QUEST* sólo podríamos decir, aunque el género es muy distinto y complicado compararlos, que es digno. Como spin-off de la saga *Dynasty Warriors* sí que decimos que la supera en muchos aspectos.

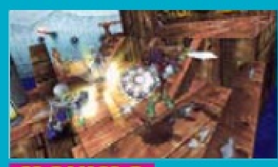


PS2: ESCISIÓN DE SEXTA GENERACIÓN



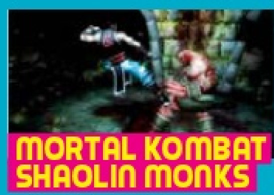
DEATH BY DEGREES

Nina, luchadora de *Tekken*, protagonizó esta aventura de acción que no invitaba a controlar a la heroína utilizando sólo los dos sticks. No acabó de convencer.



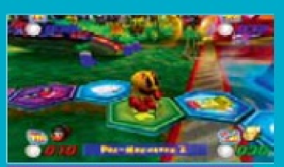
MAXIMO

El universo *Ghost 'n Goblins* se expandió con este hack and slash plataformero en 3D que, gracias a una jugabilidad redonda se ganó el corazón de miles de usuarios.



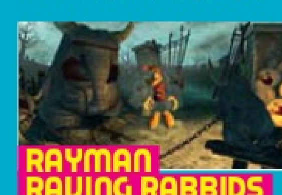
MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Liu Kang y Kung Lao fueron los protagonistas de este beat 'em up que podíamos disfrutar junto a un amigo y que teníat un sistema de combate muy completo.



PAC-MAN FEVER

El bueno de Pac-Man se cansó de comer bolas y fantasmas y se relajó con este party game repleto de minijuegos. Quizás se relajó demasiado, pues era algo flojo.



RAYMAN RAVING RABBIDS

Los lunáticos conejos de la saga *Rayman* enfrascaron a nuestro querido héroe en una "pesadilla" de minijuegos que caló tanto como para generar una serie.



SONIC MEGA COLLECTION

Esta recopilación de *Sonic* incluyó las principales entregas de la saga plataformera y varios *spin-off*, como *Sonic Spinball* y *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*.

PSP y PS VITA: APÓSTATAS PORTÁTILES



CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

Hajime Tabata se ganó un nombre en la industria con esta precuela de *FF VII* que apostaba por la acción pura y dura y que recibió críticas muy positivas.



DAXTER

PSP recibió montones de spin-offs de sagas ya asentadas en sus hermanas mayores. El colega de Jak fue héroe por un día y parodió películas como Matrix.



DQ & FF IN ITADAKI STREET PORTABLE

Juntar los dos JRPG más conocidos de la historia, enemigos acérrimos antes de la fusión de Squaresoft y Enix se hizo realidad en este party game secuela del de PS2.



KILLZONE LIBERATION

La saga de Guerrilla cambió el punto de vista subjetivo y se convirtió en un shooter isométrico con toques de dungeon crawler al estilo del archiconocido *Diablo*.



METAL GEAR ACID

El as en la manga de Metal Gear para dar el salto a PSP fue un juego de combates por turnos y altas dosis de estrategia en el que utilizábamos cartas.



CLANK: AGENTE SECRETO

El robótico Clank protagoniza este spin off de la serie *Ratchet & Clank* lanzado para PSP en 2008. Su misión era ayudar a Ratchet, preso por un delito que no ha cometido.





FAR CRY PRIMAL

SPIN-OFF DE LA SAGA FAR CRY

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

TODAS LAS ENTREGAS DE *FAR CRY* se han caracterizado por poner a los jugadores frente a una o más facciones, por ofrecer mundos abiertos de un tamaño más que considerable y por unos tiroteos tan contundentes como variados. La caza, luchando contra animales salvajes, o la creación de nuestro propio equipo son elementos que, además, se han implantado en las últimas entregas.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LA APUESTA DE *PRIMAL* es una de las más originales dentro de la saga. Mientras que el resto de entregas se ha centrado en conflictos más o menos realistas, pero siempre actuales, este spin-off nos trasladó diez mil años en el pasado hasta la Edad de Piedra. Así, de golpe y porrazo (nunca mejor dicho) se eliminaron las armas de fuego, el santo y seña de la saga. Nuestro "primitivo", por tanto, debía defenderse con armas cuerpo a cuerpo como mazas o lanzas y con artefactos a distancia como arcos y hondas. Otra novedad muy interesante de esta entrega era la posibilidad de domar a varios animales que nos permitía, tanto utilizarlos en combate como montar en alguno de ellos para desplazarnos por los escenarios ante la ausencia de vehículos.

CONCLUSIÓN

EL CAMBIO DE AMBIENTACIÓN fue muy radical y trajo consigo interesantes "restricciones" jugables. No tenía un combate cuerpo a cuerpo convincente, pero introdujo elementos vitales para la saga hoy en día.







THRONEBREAKER THE WITCHER TALES

SPIN.OFF DE THE WITCHER III: WILD HUNT

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

LAS ÚLTIMAS AVENTURAS DEL LOBO BLANCO, estrenadas en 2015, son uno de los mejores juegos del catálogo de PS4. Su propuesta de mundo abierto, con misiones secundarias impagables, combates contra monstruos de la peor calaña, personajes inolvidables y un argumento absolutamente memorable son sólo algunos de los elementos positivos que podríamos reseñar. Su estilo de juego, una aventura de rol de mundo abierto con todo lo que esperamos de este tipo de propuestas.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

EL MINIJUEGO POR EXCELENCIA de la tercera entrega de la saga, que también aparece en los libros, es un juego de cartas que ya protagonizó un free to play realmente notable. Esta propuesta, además, no sólo nos permite disputar batallas por medio del Gwent sino que todo se enmarca en un modo historia en el que también hay diálogos, exploración, algunos puzles y en el que los combates se resuelven a golpe de cartas. El Gwent, además, cuenta con jugosas novedades. Nosotros encarnamos a la reina Meve, que intenta hacer frente a una inminente invasión nilfgaardiana.

CONCLUSIÓN

EL CAMBIO DE GÉNERO y la ambición del proyecto son tan diferentes que resulta muy complicado compararlos, pero el resultado es sobresaliente, por lo que podemos decir que sin duda está a la altura de la saga original.







LEGO DC SUPER VILLANOS

SPIN-OFF DE LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

EL CÓCTEL JUGABLE DE LOS JUEGOS DE LEGO difiere muy poco entre sagas. Hemos visto a los míticos bloques de construcción daneses enfrascarse en *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Harry Potter*, *Piratas del Caribe*, *El Señor de los Anillos* o en varias franquicias de Marvel y DC. Las mecánicas siempre han sido las mismas: exploración con muchas plataformas, algo de acción, puzles basados en las habilidades de cada personaje y mucho sentido del humor.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

ESTA ENTREGA SIGUE A PIES JUNTILLAS el esquema de otras entregas de la franquicia Lego. Una de las novedades más interesantes es que aquí los protagonistas son villanos de los cómics de DC como el Jóker, Harley Quinn o el Pingüino, entre muchos otros. Cada uno, como es habitual, cuenta con habilidades únicas que nos ayudan a superar cada uno de los puzles del entorno. Lo más llamativo, sin embargo, es que en esta ocasión podemos crear a nuestro propio villano, que pasará a formar parte del argumento del juego de un modo más o menos convincente. Así, es un *spin-off* más argumental que jugable.

CONCLUSIÓN

EL DESGASTE de la franquicia Lego es más que notable y cada nueva entrega ahonda un poco más en este problema. Sin embargo, con la mano en el corazón, no podemos decir que *DC Super Villanos* sea peor que otras entregas.







OVERLORD FELLOWSHIP OF EVIL

SPIN-OFF DE OVERLORD

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

LAS PRIMERAS ENTREGAS de la saga eran juegos de acción en tercera persona en los que controlábamos a un malvado villano y, al mismo tiempo, a un ejército de pequeños esbirros que, a la postre, son los que arrasan con todo lo que nos sale al paso. La toma de decisiones, además, modificaban nuestro nivel de maldad, el aspecto de nuestro personaje, cómo le trataban los NPC que encontrábamos y el final de la historia.

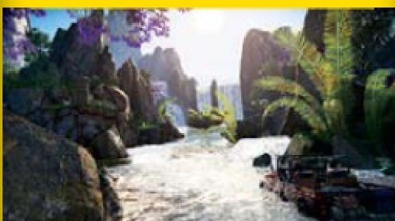
NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LA ESTRATEGIA de los dos primeros capítulos de la saga dejaron paso a la acción más salvaje con este *spin-off*. La perspectiva es ahora isométrica y las mecánicas jugables son sencillamente clavadas a las de la saga *Diablo*. Sí, aún podemos utilizar esbirros y el sentido del humor sigue siendo tan macabro como siempre, pero lo demás no tiene mucho que ver con la esencia de la saga. Podemos encarnar a cuatro villanos distintos, cada uno con sus puntos fuertes, como distintas magias, combate a distancia, cuerpo a cuerpo, etc. Una vez más, nada que no hayamos visto en la obra de Blizzard. El cooperativo para cuatro es uno de sus puntos fuertes.

CONCLUSIÓN

LA INTENCIÓN NO ES MALA y el cambio de aires podría haber sido positivo, pero el resultado fue técnicamente muy flojo y su desarrollo demasiado repetitivo. Vamos, que le faltaban unos cuantos meses de desarrollo para cumplir.





UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

SPIN-OFF DE UNCHARTED 4

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

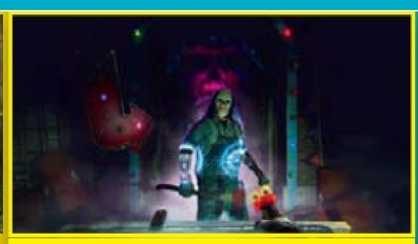
LA ESENCIA DE LA SAGA protagonizada por Nathan Drake siempre ha sido el cóctel que en su día dio fama a Lara Croft. Así, las cuatro entregas principales son aventuras en tercera persona que mezclan plataformas, puzles y acción con un desarrollo cargado de eventos guionizados que nos regalan momentos realmente espectaculares. Desde la cuarta entrega, además, la saga ofrece unos escenarios algo más abiertos que antes, aunque el desarrollo sigue siendo lineal.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LA PRIMERA ENTREGA NO PROTAGONIZADA POR NATHAN DRAKE llegó como expansión independiente del cuarto capítulo de la serie. A nivel jugable es un calco de *El Desenlace del Ladrón*, salvo porque encontramos el escenario más grande hecho nunca para el juego y que nos ofrece más libertad de exploración que lo visto hasta la fecha. También hay pequeños cambios en las armas, como más arsenal equipado con silenciador o una apuesta algo mayor por el sigilo. Es uno de esos casos en los que el término spin-off viene más por el cambio de protagonistas y el argumento que por las mecánicas de juego.

CONCLUSIÓN

LOS CAMBIOS entre la aventura original de la que parte, *Uncharted 4*, y esta escisión son tan mínimos que nos cuesta considerarlo un spin-off en el sentido jugable. Pero ofrece nueva protagonista y escenarios más abiertos.





UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

SPIN-OFF DE UNTIL DAWN

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

UNA DE LAS SORPRESAS del 2015 fue, sin ninguna duda, esta aventura narrativa desarrollada por Supermassive Games. El Efecto Mariposa es uno de los elementos primordiales del juego, ya que la toma de decisiones afecta no sólo al final que veremos al terminar nuestra aventura, sino que también determinará la vida o la muerte de los ocho personajes protagonistas. La atmósfera de terror, similar a películas del género de corte adolescente al estilo de Scream, también fue uno de sus puntos fuertes.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

ESTA ENTREGA, DESARROLLADA PARA PS VR, apostó por un cambio absolutamente radical para la saga. En lugar de continuar por los derroteros de las aventuras con alto contenido narrativo, esta "carrera sangrienta" es un shooter sobre raíles. Y lo es más que ningún otro que hayamos jugado nunca, ya que nuestro personaje va literalmente montado sobre una vagoneta que discurre por una terrorífica montaña rusa. Nuestra misión, disparar a todo lo que nos salga al paso. Es algo que, además, servía como experiencia para desfogarnos del malo del juego original.

CONCLUSIÓN

EL NUEVO GÉNERO de este spin-off supone un cambio muy importante y, aunque resulta bastante original, supone una simplificación quizás demasiado importante de la propuesta original. Una buena idea no desarrollada del todo.

PS3: SEPARATISTAS EN HD



DEAD SPACE EXTRACTION

El survival horror de EA tuvo una precuela en forma de shooter sobre raíles que tuvo mejor acogida de la que suelen tener este tipo de propuestas.



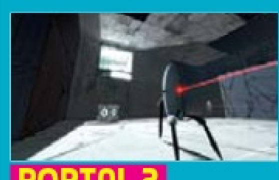
LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT

La heroína de *Tomb Raider* abandonó la aventura pura y dura para protagonizar un título centrado en el modo cooperativo y repleto de puzles que resolver.



METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Este hack and slash de la saga de Hideo Kojima, y desarrollado por PlatinumGames, fue injustamente valorado por su cambio de género y protagonistas, pero es una joya.



PORTAL 2

Half-Life 3 no ha llegado ni se le espera, pero sí que tuvimos dos excelentes *spin-offs* en los que resolver puzles con portales interdimensionales. Quiero mi tarta.



YAIBA NINJA GAIDEN Z

Keiji Inafune tuvo la desgracia de firmar este fiasco que llevaba la saga a un universo repleto de zombis y con estética de cómic. No había por dónde cogerlo.



YAKUZA KENZAN E ISHIN

La saga estrella de Sega en los últimos tiempos tuvo dos spin-offs en PS3 ambientados en el Japón feudal. No han llegado a Occidente, pero seguimos teniendo fe.

LOS RENEGADOS DEL




CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

SPIN-OFF DE CRASH BANDICOOT

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

EL MARSUPIAL más fenomenal del universo PlayStation, creado por Naughty Dog, nació como una aventura de plataformas que, poco menos de cuatro años, creció como la espuma. Las tres primeras entregas (*Crash Bandicoot, Cortex Strikes Back* y *Warped*) fueron añadiendo cada vez más variedad jugable hasta convertirse en una de las sagas de plataformas más completas y memorables de la era PSone. La mezcla de saltos medidos al milímetro, giros a toda velocidad para romper cajas o eliminar a los enemigos y las máscaras protectoras eran la base jugable, pero las fases de bonus conduciendo todo tipo de vehículos también se hicieron un hueco en nuestra memoria.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

EL ÉXITO DE LAS TRES PRIMERAS ENTREGAS fue tan bestial que la saga buscó nuevos géneros y públicos a los que atraer. El *spin-off* más memorable y recordado fue *Crash Team Racing*, que llegará en formato remake el próximo 21 de junio tras la genial acogida de *N.Sane Trilogy*, remake de los tres capítulos plataformeros. Esta escisión de la saga principal nos situaba en carreras de karts en las que debíamos recoger armas y "power-ups" con los que hacerle la puñeta a los rivales. Los míticos derrapes y turbos eran otra de las claves. Vamos, que *Nitro-Fueled* es un remake de un spin-off.




DRAGON QUEST BUILDERS 2

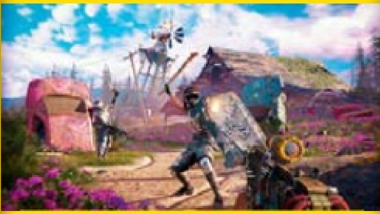
SPIN-OFF DE DRAGON QUEST

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

DESDE 1986 Y TRAS 11 ENTREGAS PRINCIPALES, el formato jugable de la saga *Dragon Quest* ha cambiado muy poquito. Sí, la tecnología ha hecho que evolucionase en todos sus apartados técnicos, cosa que cada vez le ha sentado mejor a los diseños del genial Akira Toriyama, pero la esencia siempre ha sido la misma: combates por turnos, monstruos y limos por todas partes, minijuegos, grandes personajes,...

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

DRAGON QUEST TIENE ESCISIONES PARA ABURRIR, (aunque muchas no han salido de Japón) desde otros RPG como los *Dragon Quest Monsters*, party games de todo tipo, propuestas roguelike, los *Dragon Quest Heroes* de los que os hemos hablado antes y los simuladores de aventura y construcción que ahora nos ocupan, los *Dragon Quest Builders*. Esta nueva entrega de la saga que sigue los pasos constructores de *Minecraft* contará con una novedad de lo más interesante: juego cooperativo para cuatro jugadores. Además, las construcciones podrán ser mucho más altas que en la pasada entrega, contaremos con más materiales y nuestros héroes podrán bucear, así que estamos deseando construir nuestra propia Atlántida bajo el mar. El argumento estará ubicado tras *Dragon Quest II* y nos enfrentará al malvado villano de aquella entrega, Malroth.




FAR CRY NEW DAWN

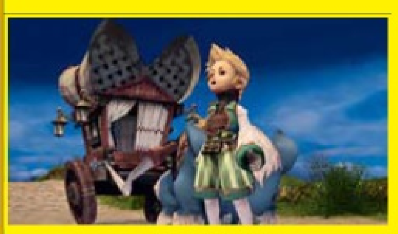
SPIN-OFF DE FAR CRY 5

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

YA OS HEMOS HABLADO DE FAR CRY en páginas previas, así que tampoco vamos a explayarnos mucho dando detalles. Ya sabéis, *Far Cry* es muchos disparos, exploración de un mundo abierto, lucha con varias facciones y caza. La última entrega, de la que nace este nuevo spin-off, ha abandonado los elementos paranormales de pasadas aventuras para ofrecer un grupo de villanos de una secta que ha generado mucha polémica en EE. UU. al mostrar, según los más identificados como "white trash", un lado muy poco favorecedor de los americanos de raza blanca de la América profunda.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

AMBIENTADO 17 AÑOS DESPUÉS del sorprendente final de *Far Cry 5* el condado de Hope está recuperando la vida. Y lo hace a golpe de rosa, púrpura y otros colores chillones, que prometen darle un aspecto muy original (¿qué fue antes *Rage 2* o esta "gallina" de Ubisoft? al apartado artístico. Una vez más, estamos ante un spin-off de corte más argumental y de ambientación que jugable, aunque encontraremos pequeñas novedades. Una será la necesidad de encontrar recursos en los escenarios con los que construir nuestras propias armas y vehículos, como en todo juego postapocalíptico que se precie. Otra serían las expediciones, que nos invitarán a explorar otras zonas de EE.UU.




FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED EDITION

SPIN OFF DE FINAL FANTASY

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

LA SAGA *FINAL FANTASY* es uno de los grandes pilares de los JRPG. Todas las entregas, salvo secuelas directas de alguna de ellas, no guardan relación alguna, aunque sí que comparten elementos jugables. Generalmente controlamos a un grupo de personajes, luchamos en combates por turnos (práctica en desuso en las últimas entregas), subimos niveles, escogemos entre varias clases, utilizamos magias,... Vamos, un JRPG de libro.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

CRYSTAL CHRONICLES, desarrollado en su día para GameCube, fue una entrega bastante novedosa. Para empezar, se centraba más en la acción, con combates en tiempo real, pero lo más llamativo es que estaba centrado en el juego cooperativo. No es momento de entrar en la estafa que suponía en su día el hecho de que para jugar con amigos había que tener tres Game Boy Advance además del juego y una GameCube, pero queríamos mencionarlo porque, gracias a los cristales de poder, no sucederá nada similar en esta remasterización. Podremos crear nuestro héroe escogiendo entre cuatro razas, elegir profesión (lo que dará acceso a nuevos ítems y habilidades), crear combos con nuestros compañeros de lucha, explorar mazmorras... Promete mucho.

FUTURO

Algunos son remakes y otros nuevas entregas, pero todos quieren mantener viva la llama de los *spin-off* en el panorama futuro de nuestra querida PS4.





JUDGMENT

SPIN-OFF DE YAKUZA

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

LA SERIE *YAKUZA* DE SEGA es una especie de sucesora espiritual y no oficial de *Shenmue*. Sí, tiene muchas peculiaridades que las diferencias, pero el núcleo es muy similar. Así, nos encontramos un mundo abierto de pequeño tamaño, pero muy detallado, en el que se mezcla la acción pura y dura, la narrayiva, la exploración y una ingente cantidad de minijuegos y tareas secundarias que nos hacen sentir que estamos viviendo una especie de vida virtual. Tampoco falta el sentido del humor nipón, los toques erótico-festivos o un elenco de personajes realmente estrambóticos.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

DESPUÉS DE SIETE ENTREGAS ENCARNANDO A MAFIOSOS, contando sólo capítulos principales, en esta ocasión nos pondremos al otro lado de la ley, en la piel de un joven abogado que abandona la profesión desencantado con el sistema judicial. Así, se convertirá en detective privado e investigará distintos crímenes por su cuenta, en plan justiciero a los Charles Bronson. La jugabilidad será muy similar, con una recreación de Kamurocho que explorar libremente, combates casi calcados a los de la saga *Yakuza* y multitud de tareas secundarias y minijuegos. Lo más novedoso serán las mecánicas de investigación, como utilizar disfraces para pasar desapercibidos, forzar cerraduras con un minijuego, encontrar y fotografiar pistas en las escenas del crimen, perseguir a sospechosos, etc...





SHOVEL KNIGHT SHODOWN

SPIN-OFF DE SHOVEL KNIGHT

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

UNO DE LOS GRANDES ÉXITOS INDIE de los últimos años fue, sin duda, *Shovel Knight*. Se trataba de un juego de plataformas en 2D que seguía los pasos del mítico *Ghost'n Goblins*. La mayor diferencia es que en lugar de utilizar ataques a distancia aquí debíamos acercarnos a nuestros rivales para zurrarles con nuestra pala o saltar sobre ellos para clavarles la paleta en todo el morro. Su endiablada dificultad, un gran diseño de niveles y de jefes finales y su excelente control le granjearon las alabanza de público y crítica allá por el 2014.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

LOS PERSONAJES DE *SHOVEL KNIGHT* se verán las caras en este juego de lucha que recordará a *PlayStation All-Stars Battle Royale*. Para los que no se acuerden o el nombre les haga pensar que era una especie de Fortnite, nada más lejos. Era un juego de lucha que enfrentaba a las estrellas del panorama PlayStation en caóticas batallas. Pues esto será muy similar, una arena de lucha sin scroll, 16 personajes entre los que escoger y algunos modos de juego bastante novedosos, como uno que nos obliga a recoger las gemas que obtenemos al golpear a nuestros rivales para ganar o un modo Historia que promete ofrecer mucho sentido del humor. Llegará pronto, concretamente el 9 de abril.





TEAM SONIC RACING

SPIN-OFF DE SONIC THE HEDGEHOG

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

EL MÍTICO ERIZO AZUL DE SEGA encandiló a toda una generación de jugadores gracias a su frenética propuesta de plataformas a toda velocdiad. Los loopings, los muelles y objetos de pinball fueron toda una novedad. La saga siempre ha tenido elementos comunes a la gran mayoría de entregas, como los míticos zapatos que hacían que nuestro héroe fuese aún más veloz, aunque lo más reconocible son los anillos y el sonido que hacían al recogerlos o perderlos, todo un clásico. La jugabilidad, incluso teniendo en cuenta la mayoría de las entregas en 3D se ha mantenido intacta: plataformas a toda pastilla.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

ANTES DE QUE CRASH SE MONTASE EN UN KART Sonic llevaba desde el 94 deambulando por los circuitos. La nueva entrega de la saga, que llegará el 21 de mayo, enfrentará a 15 de los personajes más conocidos de la franquicia. La gran novedad en esta ocasión será su apuesta por el juego cooperativo. De hecho, tendremos que compartir los power-ups con nuestros compañeros de equipo e incluso realizar acciones conjuntas que rellenarán un medidor que multiplicará la velocidad de todos los karts de nuestro equipo. Es más, lo importante no sólo será llegar primeros a la meta sino reunir puntos de equipo para acabar ganando. Y todo eso con 21 circuitos y 12 jugadores online a toda pastilla.





WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

SPIN-OFF DE WOLFENSTEIN

ASÍ ERA LA SAGA ORIGINAL

EN SUS TIEMPO MOZOS, las dos primeras entregas de la saga se centraban en el sigilo, pero desde que la saga pasó a manos de id Software se convirtió en lo que hoy conocemos: un shooter frenético en el que matar nazis sin parar. Tras unos años en el ostracismo y tras algunas entregas algo flojas la saga recobró fuerza de la mano de Bethesda y MachineGames que han lanzado tres entregas en apenas tres años. Todas tienen una gran calidad, aunque nuestra favorita, tanto por tiroteos como por argumento.

NOVEDADES DEL SPIN-OFF

ESTA NUEVA ENTREGA será la primera en contar con una protagonista femenina. De hecho, dos, las hijas gemelas del mítico William J. Blazkowicz, que tendrán como misión principal rescatar a su padre de las garras de los nazis en el París ocupado (y por supuesto en versión altenativa) de los años 80. La mayor novedad de esta entrega será el juego cooperativo para dos jugadores. Aún no se sabe gran cosa a nivel jugable, pero esperamos que cada una de las dos protagonistas cuente con habilidades o armamento distinto que nos obliguen, en cierta manera, a combinar sus virtudes para salir airosos en los combates. Lo que tenemos claro, viendo lo que han ofrecido las últimas entregas, es de que disfrutaremos de un shooter realmente contundente y espectacular, y con unos tiroteos de calidad.

LOS DEMONIOS TIENEN LOS DÍAS CONTADOS

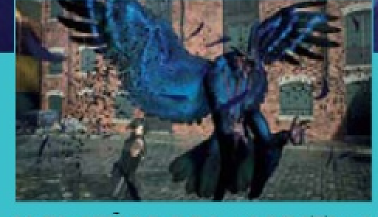


TRES HÉROES, TRES ESTILOS

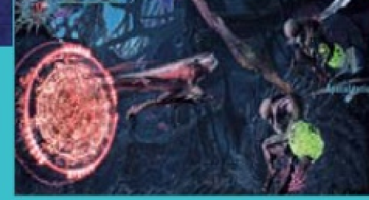
NERO, V Y DANTE tienen personalidades muy marcadas, que también se reflejan en su forma de combatir. Estos tres estilos hacen que los personajes sean atractivos tanto a veteranos de la saga como para los más novatos.



LA VERSATILIDAD DE NERO
Los brazos Devil Breaker de Nero introducen las armas consumibles en la saga. Es el personaje más accesible y equilibrado del trío.



V, EL SEÑOR DE LAS BESTIAS
V no se implica en la batalla, por lo que casi siempre manejamos a sus demonios-mascota. Su estilo recuerda al de los "matamarcianos".



DANTE Y LOS COMBOS IMPOSIBLES
Con Dante se recupera la jugabilidad más técnica de la saga, incluyendo la opción de cambiar de estilo y arma en pleno combate.

01

02

03

La mayor amenaza demoníaca jamás conocida va a hacer que Dante, Nero y el misterioso V tengan que unir fuerzas. Son los tres protagonistas de la entrega más ambiciosa de la saga *Devil May Cry*, en un juego que va a hacer añicos todas las expectativas.

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | 8 DE MARZO

La ciudad de Red Grave ha sido tomada por seres de pesadilla, que causan estragos entre la población. Ni siquiera el poder combinado de tres héroes ha sido suficiente para detener esta nueva amenaza demoníaca. Ahora Nero, V y Dante preparan su contraataque, unidos ante el que va a ser el mayor combate de sus vidas. Este es el emocionante punto de partida de *Devil May Cry 5*, el esperado regreso de la saga de Capcom. PlayManía ha tenido acceso a una versión casi final del juego, y ha podido conversar con su director, Hideaki Itsuno, y con el productor Matt Walker. Os desvelamos las claves del juego y los motivos que convierten a *Devil May Cry 5* en la entrega más espectacular de toda la serie.

El juego comienza "in media res", después de que nuestros héroes fracasen en su intento de detener la invasión demoníaca. Dante está en paradero desconocido, así que el nuevo "cazademonios oficial" es Nero, coprotagonista de *Devil May Cry 4*. Ya no es la "copia" de Dante que conocimos en aquel juego, sino un héroe con entidad propia. Le acompaña Nico, la que es sin duda »

01 NERO, V Y DANTE tendrán que combatir mano a mano en varios momentos de esta aventura.

02 LOS JEFES FINALES suelen tener un tamaño colosal. Contra ellos son más eficaces los ataques a distancia.

03 LA MOTO CAVALIERE es una de las nuevas armas de Dante, capaz de transformarse en dos brutales espadas.

CONOCE A LOS CAZADORES DE DEMONIOS

A LOS TRES HÉROES que manejamos en el juego se suman dos rostros conocidos: Lady y Trish, así como la incorporación de la irresistible Nico.



DANTE
Mitad humano y mitad demonio, el hijo de Sparda vuelve a la acción. Tras recibir un encargo de un misterioso cliente, Dante se ve envuelto en su batalla más difícil.



NERO
En ausencia de Dante, Nero ocupa su puesto como Cazador de Demonios. Este joven guerrero quiere ajustar cuentas con el encapuchado que le arrancó su brazo derecho.





04 PUNCH LINE es un brazo cohete que vuela de forma autónoma. Nero puede montar en él en pleno combate.

05 GRACIAS A SU BASTÓN V puede rematar a los enemigos, aunque antes necesita que Shadow y Griffon los hayan debilitado.

06 LOS CUATRO ESTILOS que tiene Dante se pueden alternar en cualquier momento, incluso durante los combos.

07 EL OSCURO URIZEN es el enemigo más brutal de toda la saga. Su verdadera identidad es por ahora un misterio.

gran revelación de *Devil May Cry 5*. Nico es la "armera" de Nero, además de descarada, malhablada y con una personalidad arrolladora. Una alucinante secuencia de introducción da fe del "trabajazo" a la hora de crear personajes con rostros realistas. ¡Hora de luchar! Estamos ante la versión definitiva del sistema de combate de la saga, en el que nuestra puntuación depende de lo elaborados que sean nuestros combos. Además de los rótulos en pantalla, nuestros oídos también sirven para saber cómo lo estamos haciendo: cuanto más alta sea nuestra calificación, la música será más trepidante y potente. Nero se defiende bien con la espada Red Queen y la pistola Blue Rose, pero ha perdido su brazo demoníaco. ¡Y ahí entra Nico! Gracias a ella Nero puede equiparse con el Devil Bringer, un brazo biónico que es también arma. Hemos contado al menos ocho modelos distintos de Devil Bringer, cada uno dotado de combos y técnicas distintas. Ni siquiera echamos de menos el "viejo" brazo demoníaco: los Devil Breakers también permiten enganchar a los enemigos y lanzarse contra ello. Los brazos son consumibles repartidos por el escenario, y con el uso se destruyen. Este factor añade un toque estratégico: si queremos equipar un brazo distinto, antes debemos romper el que tengamos equipado. Variedad e intensidad para Nero, el personaje más equilibrado y por ello protagonista de los primeros niveles.

Tras varios capítulos con Nero, manejamos a V. Desgarbado y taciturno, este "flacucho" constituye uno de los grandes misterios del juego. La aventura comienza cuando V le encarga a Dante un "trabajito", pero sus verdaderas intenciones tardarán en ser relevadas.

Gracias a la opción Auto-Assist, los jugadores podrán realizar combos de forma fácil y lograr altas puntuaciones.

V

Poco se sabe del extraño cliente que encargó a Dante acabar con cierto demonio. Tiene un vasto poder que le permite controlar a tres demonios, usándolos en combate.



NICO

Nicoletta Goldstein se define como una "artista de las armas". Es la creadora de los Devil Breakers de Nero y su fiel aliada. Nico no tiene pelos en la lengua y fuma sin cesar.



TRISH

Tener el mismo rostro que la madre de Dante hizo que éste le salvara la vida. Desde entonces Trish mantiene una deuda de gratitud, siendo una leal compañera del héroe.



LADY

Dante y Lady se conocieron cuando eran jóvenes (en *Devil May Cry 3*). Valiente y versátil, Lady ha tomado las riendas del negocio de caza de demonios que tiene Dante.



06

07



V es una de las mayores sorpresas de *Devil May Cry 5*, al igual que su inusual estilo de lucha. Este personaje rara vez se "ensucia las manos", pues prefiere que se ocupen de todo sus mascotas demoníacas. Shadow, una imponente pantera negra, se encarga de los combos en tierra; mientras que el ave Griffon lanza ataques a distancia. Un método de combate peculiar, y que nos ha recordado al de los "shmups" o juegos de naves tradicionales. Es un cambio radical respecto a los niveles con Nero, pero V está tan bien planteado que no tardamos en hacernos con el control... ¡y disfrutarlo! Pelear a distancia define a V, un personaje que puede parecer frágil, pero que compensa este punto con el enorme poder de sus criaturas. A Griffon y Shadow se suma Nightmare, un enorme coloso que V puede invocar e incluso "manejar" para machacar enemigos.

Y por fin, Dante. No podemos seleccionar al hijo de Sparda hasta bien avanzado el juego, pero la espera ha merecido la pena. La veteranía es un grado, y como protagonista principal de la saga Dante ha desarrollado un enorme arsenal de combos, técnicas y armas. Además de su inseparable Rebellion y las pistolas Ebony & Ivory, nuestro héroe recupera armas clásicas como Balrog o Coyote-A, que pudimos ver en *Devil May Cry 3*. De dicho juego también regresa el sistema de Estilos, con una acción diferente para cada arma, activada con Círculo. Lo mejor de todo es que podemos acceder a todo el arsenal en pleno combate, con tan solo un toque de L2 para cambiar el arma de fuego, R2 para el cuerpo a cuerpo y la Cruceta para seleccionar Estilo. Esto da lugar a unos combos alucinantes: a poco que estemos familiarizados con el personaje, podremos alcanzar enseguida los rangos más altos de puntuación. Eso sí, tal variedad de técnicas tiene una contraprestación de dificultad. Dante entra en acción contra unos enemigos más duros que »

08 **LA PANTERA SHADOW** es controlada a distancia. Gracias a ella V puede efectuar todos los combos "de tierra".

09 **SI VEMOS UNA CABINA** podemos llamar a Nico para canjear Gemas Rojas por habilidades, mejoras y nuevos Devil Triggers, tanto para Nero como para V.

10 **EL USO DE ROSTROS** reales, como en el caso de Trish, hace que todas las secuencias sean espectaculares.

11 **DANTE DEBE EMPUÑAR** una vez más la espada diabólica Sparda, pero puede que ni siquiera su poder sea suficiente para detener a Urizen.

12 **LA CHAQUETA DE NERO** fue creada "en el mundo real", en Londres. Su confección costó una auténtica fortuna.

REPORTAJE

LA SAGA DE DANTE SPARDA

CUATRO JUEGOS Y UN SPIN-OFF componen *Devil May Cry*, una saga que desde 2001 ha vendido más de 16 millones de copias.



DEVIL MAY CRY (2001)

Lo que en principio iba a ser un nuevo *Resident Evil* se convirtió en un juego espectacular, creando un género de acción "con estilo".



DEVIL MAY CRY 2 (2003)

Menos refinado, poco espectacular y demasiado fácil. A pesar de ser el peor juego de la saga, *Devil May Cry 2* arrasó en ventas.



DEVIL MAY CRY 3 (2005)

Con esta precuela Hideaki Itsuno devolvió la grandeza a la saga. *Devil May Cry 3* unió un gran guión a un genial sistema de combos.



DEVIL MAY CRY 4 (2008)

Nero es presentado como protagonista de esta secuela, junto con Dante. Es un juego intachable, por el que no parecen pasar los años.



DMC: DEVIL MAY CRY (2013)

Incomprendido por los fans, el *DmC* de Ninja Theory se planteó como un reboot de la saga. Un juegazo reivindicado por el propio Itsuno.

13 **EL ENORME NIGHTMARE** es el demonio más brutal de V. Para poder invocarlo es necesario llenar todas las barras del Devil Trigger.

14 **CADA DEVIL TRIGGER** posee un devastador ataque especial, pero llevarlo a cabo implica que dicho brazo sea destruido.

15 **NICO** es sin duda la mayor revelación del juego. Cada vez que entra en escena te conquista con su carisma.

16 **EL MODO FOTO** va a permitir instantáneas así tan alucinantes como esta de Dante usando el Balrog, demostrando el "poderio" visual del motor RE Engine.

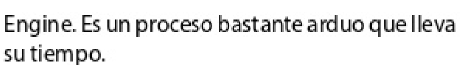
» los que hemos eliminado en etapas previas.

Con tres estilos de juego tan ambiciosos se podría pensar que el argumento queda en segundo plano, pero más bien es todo lo contrario. El equipo de Itsuno ha creado una historia épica, llena de sorpresas y que incluso se permite tener partes emotivas. Entre ellas, una escena que sirve como reconocimiento inesperado a *DmC*, el *Devil May Cry* de Ninja Theory; un juego del que Itsuno se siente orgulloso y que considera también parte de la saga. Si la jugabilidad y el guión son dos grandes pilares del juego, el tercero no se queda atrás. Capcom ha encontrado su Santo Grial con el RE Engine. Después de los magníficos resultados del motor gráfico en *Resident Evil VII* y el remake de *Resident Evil 2*, el estudio vuelve a "marcarse un tanto" con *Devil May Cry 5*. El uso de actores reales para los rostros de los personajes confiere al juego una dimensión totalmente nueva, e inédita en la saga. Pero si vamos a reconocer las bondades del RE Engine, es justo mencionar el enorme trabajo de documentación detrás de los gráficos del juego. Las ropas de los personajes fueron creadas en el mundo real, y no fue precisamente barato: la imponente chaqueta de Nero costó casi tanto como un coche, por ejemplo. Después los modelos fueron escaneados vestidos como los personajes, al igual que los actores de la captura de movimientos. Ocurre igual con los escenarios: los chicos de Itsuno se desplazaron a Londres para tomar las referencias que dan forma a Red Grave City. Un esfuerzo que también se ha trasladado al apartado sonoro: *Devil May Cry 5* cuenta con tres compositores, uno por cada personaje jugable, con el fin de dotar a cada uno de un estilo propio. Bajo la batuta de Hideaki Itsuno, todo el equipo de *Devil May Cry 5* ha remado en la misma dirección: crear no sólo el capítulo más grandioso de toda la saga, sino uno de los lanzamientos más esperados de los últimos tiempos. Un juego irresistible tanto para veteranos como para neófitos, pero que tiene claro su objetivo: no defraudar a los fans de *Devil May Cry*, además de romper todas sus expectativas. Spoiler: lo han logrado.

El equipo de Hideaki Itsuno ha realizado una tremenda labor de documentación: desde los escenarios hasta los rostros y las vestimentas.

"Mi objetivo es crear juegos que causen un impacto duradero"




HIDEAKI ITSUNO Y MATT WALKER
Director y productor de Devil May Cry 5

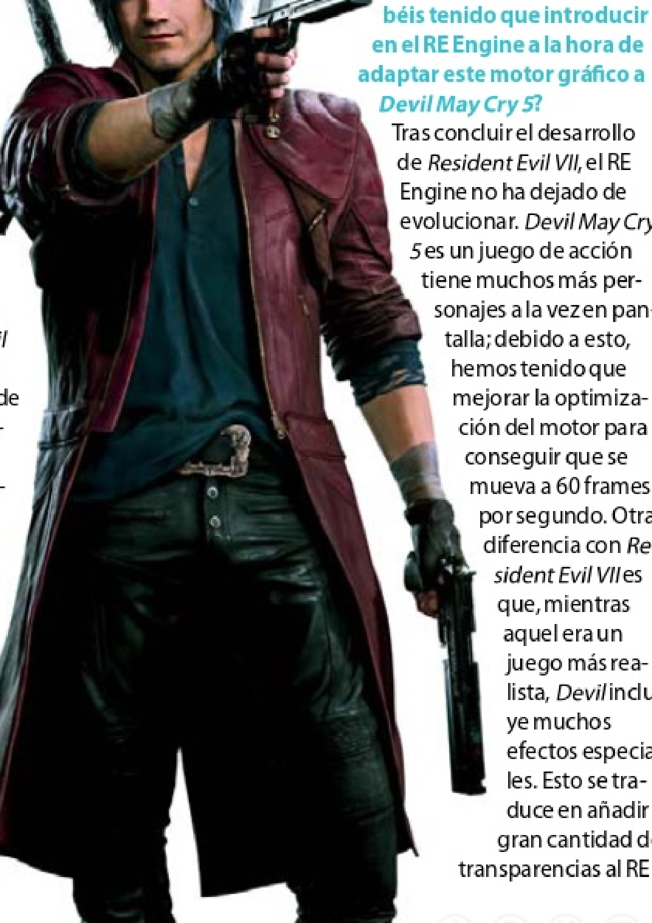
Junto con el productor Matt Walker, el gran Hideaki Itsuno desvela a PlayManía el proceso creativo de la entrega más ambiciosa de la saga.

Sabemos más detalles sobre V y hemos conocido qué le ha pasado a Nero, por ejemplo que ha perdido el brazo Devil Trigger. Pero ¿qué hay de Dante? ¿Cómo ha evolucionado?
No podemos desvelar mucho porque nos hemos reservado grandes sorpresas sobre Dante; entre ellas, algunas armas que todavía no habéis visto. Sí podemos deciros que los cambios mas importantes los experimenta a partir de su tercera misión en el juego, más o menos. Uno de los hilos conductores del personaje es su búsqueda de poder. Al principio del juego, Dante ha sido derrotado, así que en sus misiones vemos cómo intenta volverse más fuerte. Aunque puede que ni siquiera todo ese poder le ayude...

"El proceso de casting para los actores nos llevó mucho tiempo, durante el cual vimos a infinidad de candidatos"

Sin entrar en spoilers, durante el juego hemos visto una secuencia que recuerda mucho al *DmC* de Ninja Theory, de una forma positiva...
Muy buena observación. Decidimos que, al igual que hizo Ninja Theory en *DmC*, en *Devil May Cry 5* también queríamos mostrar esa parte del pasado de Dante. Pero no fue premeditado; simplemente queríamos plasmar ese momento concreto de su vida. Además, al hacerlo hemos conseguido que sea una escena muy emotiva. A los fans les va a encantar.

¿Cómo habéis alcanzado el equilibrio entre crear un juego para los fans de la saga, y a la vez hacerlo accesible a todos?
Nuestra mayor prioridad ha sido hacer un juego que satisfaga a todos los fans. ¡Si les decepcionas no comprarán *Devil May Cry 5*! (risas). Sobre todo buscamos superar sus expectativas. Al mismo tiempo, hemos querido crear un título accesible a todo el mundo, y por eso incluimos opciones el Auto-Assist, que permite crear combos y alcanzar altas puntuaciones de forma más sencilla.



¿Cuál ha sido el motivo de tener tres compositores distintos, y cómo se diferencian?
Dado que Nero, Dante y V tienen cada uno su estilo propio, decidimos que cada uno tuviera una música diferente. Nero es el más joven de los tres, por lo que le "pega" el EDM (Electronic Dance Music), para el cual contamos con Casey Edwards. Jeff Rona se encarga de la música de V, que tiene un toque más oscuro. La música de Dante es más cercana al heavy metal de los 90, el sonido clásico de la saga, y ha sido compuesta por Cody Matthew Johnson.

¿Qué tipo de cambios habéis tenido que introducir en el RE Engine a la hora de adaptar este motor gráfico a *Devil May Cry 5*?
Tras concluir el desarrollo de *Resident Evil VII*, el RE Engine no ha dejado de evolucionar. *Devil May Cry 5* es un juego de acción tiene muchos más personajes a la vez en pantalla; debido a esto, hemos tenido que mejorar la optimización del motor para conseguir que se mueva a 60 frames por segundo. Otra diferencia con *Resident Evil VII* es que, mientras aquel era un juego más realista, *Devil* incluye muchos efectos especiales. Esto se traduce en añadir gran cantidad de transparencias al RE Engine. Es un proceso bastante arduo que lleva su tiempo.

"Dado que cada personaje posee un estilo propio, decidimos que cada uno tuviese una música diferente"

Por primera vez en *Devil May Cry*, los personajes tienen rostros reales. ¿Cómo fue el proceso de casting de estos actores?
¡Fue muy laborioso! Nunca se había hecho algo igual en la saga, así que teníamos que asegurarnos de no decepcionar a los fans. Nuestro punto de partida fue poner en común las ideas que teníamos respectos a cómo serían los rostros de Dante, Nero o V si fuesen personas reales. A la hora de realizar el casting necesitamos mucho tiempo, durante el cual vimos a infinidad de candidatos: los analizábamos, el equipo debatía sobre ellos, escogíamos precandidatos, solicitábamos más material de cada candidato, por ejemplo imágenes en movimiento... Fue un gran trabajo que implicó a todo el equipo. Juntos escogimos aquellos actores que resultaban más adecuados para cada personaje.

Además de dirigir casi todas las entregas de *Devil May Cry*, también eres responsable de juegos como *Dragon's Dogma* o la saga *Rival Schools*. ¿Cuál es tu filosofía creativa?
Cada vez que hago un juego intento marcar un "home-run", como en el béisbol, y que la bola se salga del estadio (risas). En realidad no tengo una filosofía definida al trabajar. Ante todo quiero crear juegos que tengan un impacto duradero en la industria y entre los jugadores.

"Nuestra mayor prioridad ha sido crear un juego que satisfaga a los fans y que además supere sus expectativas"

¿Tenéis pensado algún DLC para *Devil May Cry 5*, o quizás un contenido individual?
Ahora mismo, todo el contenido del juego ya ha sido terminado y anunciado. Los únicos elementos adicionales son aquellos que ya han sido confirmados; por ejemplo, los usuarios que compren la versión Deluxe van a poder descargar una serie de extras especiales, como cinemáticas del proceso de rodaje, voces alternativas o música de juegos anteriores de la saga. En abril llegará una actualización que añadirá al juego el Palacio Sangriento, El modo clásico de la serie en el que debes superar una serie de niveles con múltiples enemigos. Y eso será todo. Pero si los fans se lo piden a Capcom, estaremos encantados de hacer más contenido para el juego.

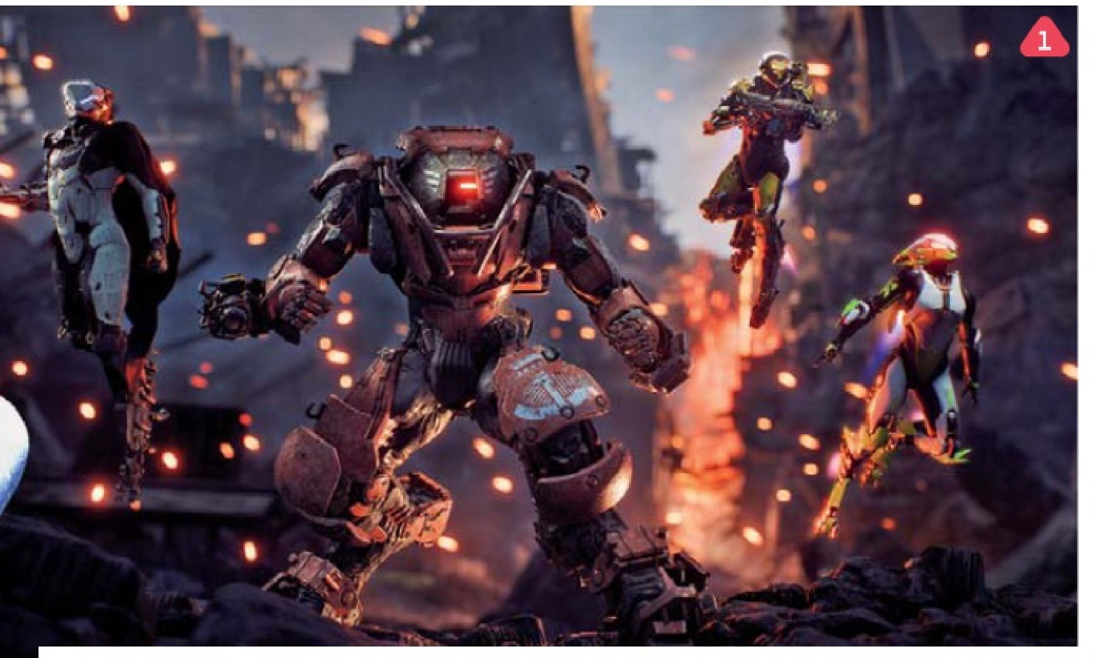
Tomamos buena nota de esto.
¡Mandadles tuits a ellos, no a mí! (risas).



LA GRAN APUESTA DE BIOWARE LEVANTA EL VUELO



Uno de los grandes títulos del 2019 está a punto de llegar y nosotros lo hemos jugado a fondo para descubrir todo lo que nos ofrecerá. Así que montad en vuestra alabarda que vamos a liarla parda.





PS4 | BIOWARE | ACCIÓN | 22 DE FEBRERO

Cuando *Anthem* fue anunciado en el E3 de 2017 todos pensamos lo mismo: BioWare está haciendo su propia versión de *Destiny*. Aquel vídeo de presentación dejaba claro que, pese a las diferencias de perspectiva, ya que *Anthem* se juega en tercera persona, los parecidos eran algo más que razonables. La maquinaria del prejuicio se puso en marcha y muchos dimos por perdida esta nueva aventura. Sin embargo, en cuanto que cogimos el mando durante la presentación del juego en Londres, nuestras preocupaciones desaparecieron de un plumazo.

La movilidad de las alabardas fue una de las mayores sorpresas. ¿Que qué son las alabardas? Vale, perdón, que nos estamos adelantando. Vamos a repasar algunos conceptos básicos antes de entrar en faena. *Anthem* es un juego de acción en tercera persona que se desarrolla en un universo online y que se centra en el juego cooperativo. Nuestros protagonistas se enfundan en alabardas, una especie de exotrajes que les confieren habilidades sobrenaturales y exploran un gigantesco mundo abierto en busca de misiones, secretos y nuevos desafíos. Ahora sí, vamos al lío, que lo básico ya está claro. Decíamos que la movilidad es asombrosa. En cualquier momento podemos ponernos a volar por los escenarios con total libertad. Eso sí, nuestro traje se va calentando hasta obligarnos a poner los pies de nuevo en el suelo. Una mecánica muy interesante es que podemos prolongar el tiempo que podemos surcar los cielos si enfriamos nuestra alabarda para evitar el sobrecalentamiento. Así, si nos tiramos en picado o si mojamos nuestro exotraje, la barra disminuirá y podremos seguir revoloteando. Atravesar cascadas, sumergirnos en un lago durante unos instantes o tirarnos en caída libre resulta, además, absolutamente espectacular. La flipada, durante estos primero minutos de juego, está más que garanti- »

1 **ANTHEM ES UN JUEGO COOPERATIVO** para cuatro jugadores en el que los grandes protagonistas son los disparos y las alabardas, una especie de armaduras que nos permiten utilizar habilidades sobrenaturales.

2 **EN EL FUERTE TARSIS,** nuestro asentamiento y refugio, es donde charlamos con otros NPCs, obtenemos misiones, aceptamos desafíos, visitamos tiendas y el lugar en el que se desarrolla el argumento de esta nueva propuesta.







EL UNIVERSO DE BASTIÓN

Al principio de los tiempos, los dioses utilizaron el Himno para crear el mundo en el que se ambienta *Anthem*. Surgieron todo tipo de criaturas y una naturaleza exhuberante. Con el tiempo, los humanos se fueron agrupando en grandes comunidades y construyendo grandes ciudades. Muchos vivían tranquilamente tras las murallase la ciudad de Marca Libre, protegidos por los libranceros y los centinelas de los peligros del exterior (1). Como en toda historia heroica, hay un momento en el que todo se tuerce. Fue cuando llegaron los soldados del Dominio, capitaneados por el Doctor Harken (2). Buscaban una reliquia del pasado llamada Cenotafio que les podría servir para controlar el Himno de la Creación (3). Estaban equivocados, ya que el Himno no puede ser controlado y lo que consiguieron, en su lugar, fue desatar un cataclismo, el Corazón de la Furia (4), que arrasó la ciudad, acabó con el propio Dominio y que sigue activo a día de hoy permitiendo que criaturas de todo tipo campen a sus anchas por Bastión, el planeta en el que se desarrolla nuestra aventura. Los dioses dejaron nuestro mundo inacabado, así que la energía del Himno, que aún pululaba por el planeta, desató todo tipo de cataclismos. Para sobrevivir, los humanos crearon las Alabardas, unos exotrajes con los que hacer frente a las gigantescas criaturas que pueblan Bastión. Nuestra misión en el juego, tras la llegada del Dominio, es recuperar los días de gloria de los libranceros, ahora caídos en desgracia y casi desaparecidos.

ALABARDAS

El corazón jugable de *Anthem* son las alabardas, esa especie de armaduras, exotrajes o cómo demonios queramos llamarlas que hacen las veces de clases. Así, nos encontramos con las típicas funciones de los juegos de rol, como el tanque, la clase de apoyo, una especie de mago o el típico soldado que hace un poco de todo. Lo mejor, sin embargo, es que no estamos constreñidos a escoger una durante toda nuestra aventura sino que las vamos desbloqueando todas a medida que subimos de nivel y siempre que visitemos Fuerte Tarsis podemos cambiar de alabarda y modificarla a nuestro gusto para afrontar la siguiente misión y adaptarnos así a las distintas situaciones que nos salgan al paso.

INTERCEPTOR

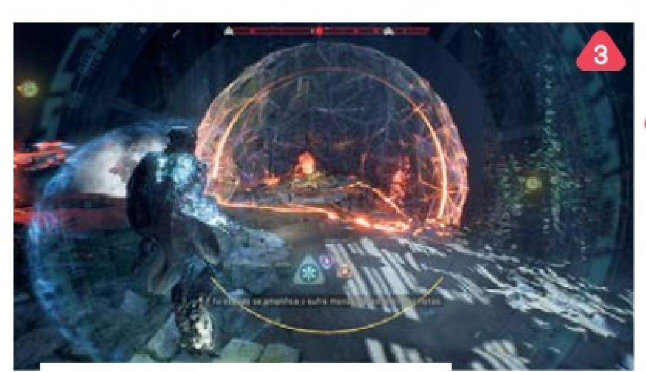
ATRIBUTO PRINCIPAL
Agilidad
ESTILO DE ATAQUE
Objetivo único
MOVIMIENTO DEFENSIVO
Impulso triple
TIPO DE SALTO
Triple
ESTILO DE JUEGO
Apoyo
TIPO DE ARMAS
Pistolas y rifles de asalto
MOVILIDAD
Muy alta
HABILIDAD DEFINITIVA
Cuchillas letales

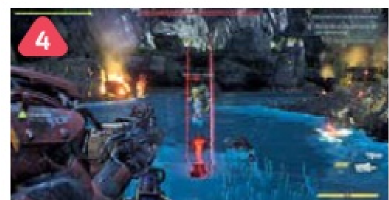
La alabarda más ratonera, en el mejor sentido de la palabra, nos permite movernos con soltura por los escenarios y rodear a nuestros enemigos con facilidad. Además, puede utilizar granadas venenosas, lanzar agujas que congelan a nuestros rivales, un shuriken cargado con plasma, realizar distintos ataques cuerpo a cuerpo realmente letales, señalar a un enemigo que se volverá más susceptible al daño de nuestros compañeros o eliminar los efectos de estado que tenga nuestro grupo. Así, esta especie de ninja resulta ideal para dar soporte a nuestro equipo y facilitar las batallas, además de resultar mortífero gracias a su habilidad definitiva perfecta para grandes grupos.

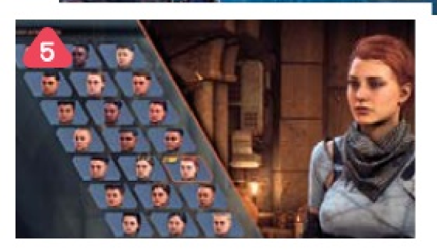
COLOSO

ATRIBUTO PRINCIPAL
Resistencia
ESTILO DE ATAQUE
Varios objetivos
MOVIMIENTO DEFENSIVO
Escudo
TIPO DE SALTO
Propulsores
ESTILO DE JUEGO
Tanque
TIPO DE ARMAS
Pesadas
MOVILIDAD
Baja
HABILIDAD DEFINITIVA
Mortero de alta potencia

Como buen tanque, los colosos resisten más daño que ninguna otra alabarda. Además, son los únicos que pueden equiparse con armas pesadas, como lanzagranadas y otras lindezas. Su tremenda potencia de fuego se ve contrastada por su reducida velocidad o capacidad de salto, aunque también puede emprender el vuelo siempre que quiera. Además de un poderoso lanzallamas, también puede utilizar todo tipo de morteros, atacar con ondas eléctricas, lanzar chorros de ácido o crear un escudo que aumenta la defensa de nuestros amigos, entre otras habilidades. Su habilidad definitiva lanza un mortero capaz de arrasar, literalmente, con todo lo que encuentre.







3 LA HABILIDAD DEFINITIVA de cada alabarda nos permite inclinar la lucha a nuestro favor.

4 LOS ESCARAS son uno de los primeros y más numerosos rivales a los que haremos frente.

5 LA CREACIÓN DEL HÉROE nos permite escoger entre distintos rostros, peinados y hasta el sexo de nuestros personaje.

Las posibilidades de personalización de las alabardas son enormes, tanto en lo estético como, sobre todo, en cuanto a habilidades.

zada. Como podéis ver en el apartado de más arriba, contamos con cuatro tipos de alabarda, que hacen las veces de clases como en un juego de rol. Cada una cuenta con sus debilidades y fortalezas, que debemos combinar con nuestros compañeros de aventuras para superar los retos más complicados. Lo mejor de todo es que podemos desbloquearlas todas y escoger cuál queremos usar en cada momento, en lugar de tener que crear cuatro personajes distintos, como sucede en otros RPG. La personalización de cada una de ellas, además, es realmente impresionante. No sólo podemos cambiar su aspecto con todo tipo de colores, materiales y patrones decorativos sino que nuestras armaduras cuentan con todo tipo de modificadores que nos permiten alterar su comportamiento. Así, debemos escoger las dos armas que llevaremos equipadas, las granadas, la habilidad de apoyo, la ofensiva y hasta seis componentes que incrementan distintos parámetros. Lo mejor es que hay montones de granadas, habilidades y equipo, con lo que las opciones de customización son brutales. Tanto es así, que podemos guardar varias versiones de cada una de las alabardas para tener, por ejemplo, una versión del Coloso que sea totalmente ofensiva, otra que sirva para apoyar más a nuestros compañeros, para provocar estados alterados,...

Los combates son parecidos a los de la saga *Mass Effect*, como no podía ser de otra manera. Sin embargo, la evolución es más que notable, especialmente porque *Anthem* ofrece muchísimas más opciones durante los tiroteos. Eso sí, la fluidez de las batallas es un elemento clave para que los tiroteos sean satisfactorios y, mientras que en nuestra sesión de juego en el evento londinense todo iba como la seda, sí es cierto que los dos fines de semana de beta que EA ha celebrado hasta el momento han

COMANDO

ATRIBUTO PRINCIPAL
Versatilidad
ESTILO DE ATAQUE
Objetivo único
MOVIMIENTO DEFENSIVO
Impulso
TIPO DE SALTO
Doble
ESTILO DE JUEGO
Soldado
TIPO DE ARMAS
Media distancia
MOVILIDAD
Media
HABILIDAD DEFINITIVA
Lluvia de misiles

La alabarda con la que empezamos nuestra aventura es, como no podía ser de otra manera, la más equilibrada y la menos específica, por así decirlo. La igualdad entre capacidades ofensivas y defensivas es una de sus mayores virtudes. Puede utilizar un amplio rango de armas de fuego y va equipada con todo tipo de cachivaches. Podemos equiparla con cuatro tipos de granda: abrasadora, gélida, adhesiva (que causa un daño crítico si conseguimos pegársela a algún incauto) y las granadas buscadoras, que rastrean a nuestros enemigos. También podemos utilizar un misil buscador, un pulso explosivo, el rayo voltaico, dardos venenosos, crear un escudo burbuja,...

TORMENTA

ATRIBUTO PRINCIPAL
Potencia de fuego
ESTILO DE ATAQUE
Área de efecto
MOVIMIENTO DEFENSIVO
Teletransporte
TIPO DE SALTO
Capacidad de flote
ESTILO DE JUEGO
Mago
TIPO DE ARMAS
Pistolas
MOVILIDAD
Alta
HABILIDAD DEFINITIVA
Tormenta elemental

El mago del grupo es una de las alabardas más avanzadas ya que no ofrece una defensa muy alta, por lo que es perfecta par ajugadores expertos. Sus ataques están centrados en el uso de magias de hielo, fuego y electricidad, utilizando el poder que extrae del Himno mediante el uso de glifos. Además, también podemos crear una muralla eólica para repeler proyectiles enemigos y un campo de aceleración que hace que nuestras habilidades, y las de nuestros compañeros, se recarguen más rápido al permanecer en su área de fecto. Su habilidad definitiva no sólo es un espectáculo gráfico brutal sino que también es perfecto para perpetrar combos con nuestros aliados.

mostrado demasiados tirones en el "frame rate" y bastantes problemas de conexión. Esperamos que todo esto se subsane de cara al lanzamiento porque, como decíamos, es algo fundamental para un juego que basa su jugabilidad principalmente en los tiroteos.

Sin embargo, también es cierto que una de las peculiaridades de lo nuevo de BioWare es que, además, pretende compaginar todo esto con un alto componente argumental. La historia, por así decirlo, se desarrollará en el Fuerte Tarsis, el refugio en el que vivimos y que sirve como base de nuestras actividades. Allí, podremos aceptar nuevas misiones, charlar con todo tipo de NPC, tomar decisiones que irán moldeando nuestra aventura, consultar los desafíos diarios, semanales y mensuales, acceder a la fragua (el lugar donde personalizamos nuestra alabarda), visitar las tiendas y asistir a distintas secuencias cinemáticas. Teníamos nuestras dudas en torno a cómo serían estos momentos de historia, pero las primeras secuencias nos han parecido bastante interesantes y pa- »







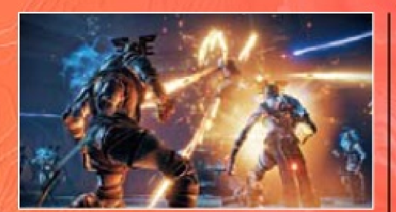
6 **EL BOTÍN** lo descubrimos al final de las misiones, para evitar que los jugadores entren al inventario en mitad de las batallas.

7 **EN LA FRAGUA** podemos modificar nuestras alabardas con nuevas armas, equipo y objetos decorativos.

8 **LAS ARMAS DE FUEGO** son la base de los combates, pero también podemos utilizar armas y habilidades cuerpo a cuerpo para quitarnos de encima a los enemigos.

LOS ACORDES PARA CREAR EL HIMNO DE ANTHEM

Aunque lo nuevo de BioWare lucha con todas sus fuerzas por ser una experiencia única, a nadie se le escapa que su estilo de juego, e incluso su dirección artística, beben de otras propuestas que, durante los últimos años, se han puesto de moda. Es cierto que también hay mucho del propio estudio, pero aquí están sus referentes.



DESTINY 2

Si hay un juego con el que se ha comparado *Anthem* desde que fuera anunciado, sin duda es el shooter de Bungie. Y no nos extraña lo más mínimo, porque las semejanzas son muchas. Es un mundo online persistente, centrado en el cooperativo, con ambientación espacial de ciencia ficción, que gira sobre la obtención constante de nuevo equipo, etc... Pero *Destiny 2* también tiene unas cuantas diferencias, como que se juega en primera persona, que cuenta con modos PVP o que el argumento tiene mucho menos peso. Hay un par de cosas en las que *Anthem*, además, parte con ventaja. La primera es que pone a nuestra disposición un verdadero mundo abierto que, aunque con tiempos de carga, no está dividido en planetas. El otro, y más importante, que los DLC serán gratuitos.



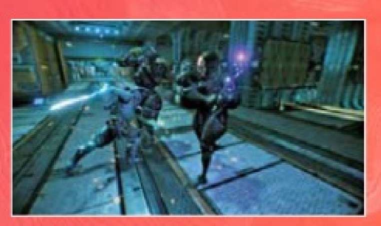
MASS EFFECT ANDROMEDA

Resulta lógico comparar las dos últimas entregas del estudio canadiense, aunque antes de poder probarlo casi todo el mundo veía más parecidos con *Destiny* o *The Division*, en especial por su concepto de juego como servicio o su propuesta cooperativa. Sin embargo, una vez que tenemos el mando en las manos, la verdad es que los tiroteos producen unas sensaciones bastante similares. Sí, *Anthem* cuenta con muchas más habilidades, armas y, en general, opciones durante los combates. Incluso cuestiones como el jet-pack parece que han evolucionado hasta permitir la libertad total para volar. Por suerte, ni las expresiones faciales ni las animaciones extrañas estarán presentes en esta nueva franquicia.



THE DIVISION

El juego de acción de Ubisoft también comparte buena parte de las mecánicas jugables con *Anthem*. Es cierto que tiene los pies mucho más en el suelo, no sólo porque no podamos volar sino también porque la ambientación es mucho más realista, actual y, en líneas generales, hay poca fantasía. Las coberturas, además, aquí tienen más importancia durante los combates. *The Division* no empezó con demasiado buen pie, le faltaba bastante contenido y parece que eso es algo que han aprendido, aunque haya sido por las malas, para la segunda entrega y es un error que lo nuevo de BioWare pretende no cometer. Donde sí que convergen ambas propuestas es en cuestiones como ofrecer un verdadero mundo abierto, por citar un ejemplo.

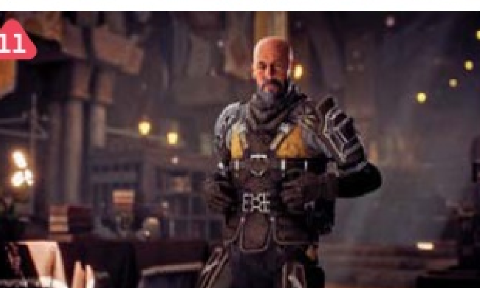


WARFRAME

Uno de los grandes desconocidos de la generación, especialmente para la prensa y las campañas de marketing, es este juego de acción cooperativa en tercera persona y free-to-play. El desarrollo es muy similar al de los otros juegos de los que os hablamos en este apartado, aunque tiene peculiaridades, como una buena cantidad de escenarios generados de forma procedural o una mayor apuesta por el sigilo. Empezó de forma mediocre y fue creciendo muy lentamente, pero hoy en día es un auténtico éxito que cuenta con millones de jugadores e incluso le han añadido mapas al estilo de un mundo abierto, además de muchos otros DLC que han conseguido generar un verdadero universo en constante evolución al que merece la pena darle una oportunidad.







9 **LOS JEFES FINALES** son realmente duros y suelen obligarnos a a utilizar combos para poder dañarles.

10 **LAS ALABARDAS** se pueden personalizar con componentes, armas, habilidades, granadas,...

11 **LOS NPC** que encontramos en el Fuerte Tarsis nos ofrecen distintas misiones y protagonizan las secuencias cinemáticas.

12 **LAS MAZMORRAS,** llamadas baluartes, esconden los mayores retos y las mejores recompensas de nuestra aventura.

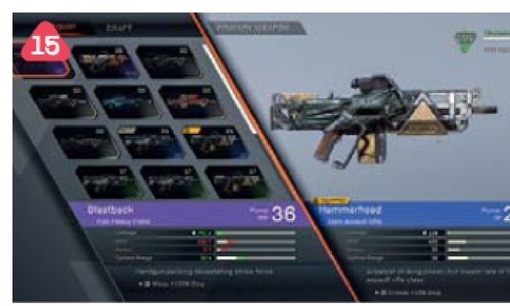
El apartado técnico es realmente espectacular, con una cantidad de efectos de partículas absolutamente abrumadora.

rece que BioWare está construyendo un rico universo repleto de detalles. De hecho, contaremos con una biblioteca en el menú que hará las veces del códice de *Mass Effect* proporcionándonos todo tipo de información que ayudará a sumergirnos en el mundo de *Anthem*.

Durante nuestra demo pudimos probar los tres pilares fundamentales del juego. Por un lado están las misiones principales, que nos otorgan las principales facciones que viven en Fuerte Tarsis (centinelas, encriptadores, arcanistas,...). Luego están los baluartes, una especie de mazmorras que supondrán el mayor desafío del juego y que requerirán de la colaboración con otros tres jugadores para ser completados. Por último, está el juego libre, que consiste en explorar el enorme mapeado a nuestro aire en busca de eventos que completar y tesoros que descubrir. Nuestra experiencia con los tres estilos de juego fue muy positiva aunque tenemos que decir que los objetivos eran muy similares en todas las ocasiones: recuperar objetos, defender pequeás áreas frente a los enemigos y, sobre todo, acabar con infinitas hordas rivales. También afrontamos un pequeño puzle, pero era tan sencillo y estaba tan mal explicado que no nos de-







jó un gran sabor de boca, así que esperamos ver más variedad en la versión final. También pudimos probar algunas misiones del "endgame", nuestras andanzas una vez hayamos finalizado la aventura principal y alcanzado el nivel máximo. Esto es uno de los pilares fundamentales de este tipo de juegos y nuestra experiencia fue demasiado similar a la de los baluartes. Eso sí, contábamos con tres niveles de dificultad extrema para hacer que las recompensas fuesen mejores y continuar así con el bucle infinito de obtención de nuevo equipo, como es habitual en este tipo de juegos.

El apartado técnico es realmente espectacular, con una cantidad de efectos de partículas absolutamente abrumadora. Sin embargo, especialmente durante la beta ya de vuelta en casa, notamos algunos tirones de frame rate que nos han dejado algo preocupados. Por lo demás, *Anthem*, es una aventura mucho más apetecible de lo que pensábamos que sería. La gran movilidad de las alabardas y la cantidad de opciones para personalizar sus habilidades nos han dejado muy impresionados. Si, llegada la versión final, descubrimos que el argumento, aunque simplificado, está a la altura de las anteriores obras del estudio canadiense y que la exploración realmente nos hace sentir que estamos ante un mundo abierto repleto de posibilidades, estaremos hablando de uno de los grandes juegos del año y del resurgir de BioWare tras el fiasco *Andromeda*.

13 **LA CAPACIDAD DE VOLAR** es uno de los mayores atractivos de la exploración.

14 **LOS OBJETIVOS** de las misiones nos invitan a recuperar artefactos, defender áreas frente a hordas...

15 **LAS ARMAS** son bastante variadas. Hay de todo: pistolas, escopetas, rifles de asalto, de precisión, lanzagranadas...

16 **LOS TITANES** son unos enemigos que aparecieron al principio de los tiempos. Son de los rivales más formidables.

EDICIÓN LEGIÓN DEL ALBA

La edición Legión del Alba incluirá, además del propio juego, un estandarte de los fundadores, un accesorio legendario de alabarda comando, la banda sonora en formato digital y, sobre todo, varios objetos que nos permitirán equiparnos como los míticos libranceros de la Legión del Alba. Así, obtendremos un pack de armadura legendaria de la legión del alba para cada una de las cuatro alabardas y el arma Luz de la Legión.

WARFRAME

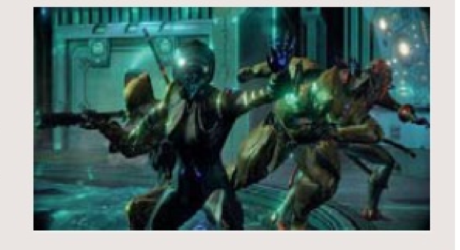
Quién te ha visto...

Es complicado ser lo suficientemente ambicioso para llegar donde muy pocos han logrado y no estrellarse pero, a la vez, ser humilde y flexible para darle a tus usuarios lo que piden.

LO QUE ERA...

» *Warframe* aterrizó en PS4 8 meses después de su lanzamiento en PC, como un "looter shooter" futurista con un fuerte componente multijugador y unas posibilidades de personalización enormes. Ofrecía un amplio sistema de misiones que nos hacían combatir, a lo largo del Sistema Solar, en espacios cerrados en los que debíamos vencer a grandes hordas de enemigos.

» Su paso previo por PC y la buena acogida de su debut en la consola de Sony propiciaron que el crecimiento de su comunidad de jugadores fuera meteórico. Su ambición, propia de un desarrollo Triple A, fue respaldada por unos usuarios deseosos de que la propuesta creciera más y más. ¿Han sido capaces los desarrolladores de contentar a su gran base de fans?



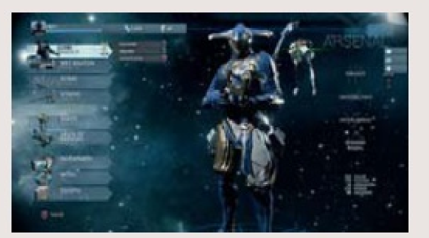
LO QUE SE HIZO BIEN

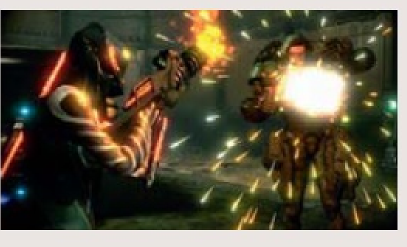
» Formar parte del catálogo de lazamiento de PS4 le dio una gran visibilidad. La competencia es mucho menor durante los primeros compases de una generación y aparecer en ese momento con una buena propuesta puede garantizarte una atención especial. Además debemos hacer mención a su condición de free-to-play, lo cual otorga al título de una accesibilidad total y facilita la obligada y difícil tarea de todo "juego como servicio": generar una gran comunidad.

» Ser un free-to-play Triple-A quizás a día de hoy no llame tanto la atención pero hace seis años era una apuesta tan arriesgada como poco habitual. Sin lugar a dudas, *Warframe* ha sido crucial para erradicar el estigma que padecían los títulos de acceso gratuito de ser juegos de menor calidad, relegados a un público menos exigente o casual. Esto ha sido posible porque Digital Extremes no solo hizo un buen free-to-play sino uno concebido con ambición de principio a fin.

» Durante su fase beta, el estudio estuvo muy atento de todas las opiniones de los usuarios. Ajustaron un gran número de mecánicas y aspectos de diseño para que en su estreno disfrutáramos de una experiencia bien optimizada, con un apartado visual más que notable y unas bases asentadas de cara al futuro.

» La profundidad y variedad del contenido de *Warframe* siempre ha sido excelente pero ya en su debut llegó a nuestras manos sintiéndose completo. Si ya su factura visual parece alejada del clásico free-to-play, la cantidad de horas de juego que ofrece sin la necesidad de pagar un solo euro es sorprendente. Esa sensación de que te da tantísimo por tan poco, o nada, deja un sabor de boca que es su mejor carta de presentación.





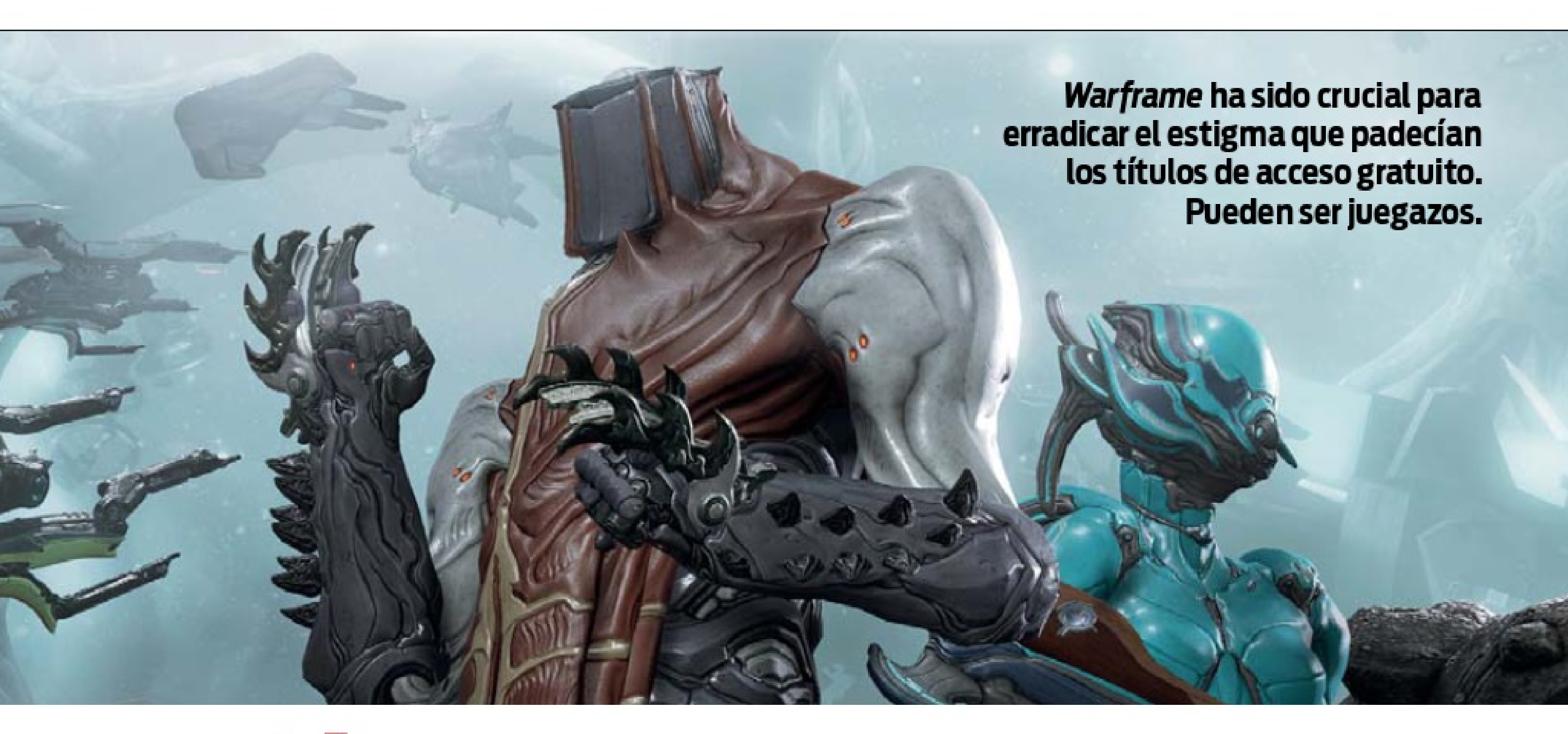
CRONOLOGÍA

26 DE JUNIO, 2012
Digital Extremes anuncia *Warframe* definiéndolo como un juego de "ninjas futuristas con ametralladoras con un marcado estilo manga".

29 DE NOVIEMBRE, 2013
Ocho meses después de ver la luz en PC, *Warframe* se estrena en PS4 como parte de su catálogo de lanzamiento. Para ser un juego de acceso gratuito, su nivel de acabado sorprende y la recepción de la comunidad es muy positiva.

28 DE MARZO, 2014
***Warframe* cumple su primer año,** rozando los ocho millones de usuarios registrados, sumando jugadores de PC y PS4, y se alza como la segunda aplicación más descargada hasta la fecha en la consola de Sony. Agarraos, esto acaba de empezar.

4 DE JULIO, 2014
Digital Extremes es adquirida por Perfect World, especialistas en juegos free-to-play, y Sumpo Food Holdings Limited, un gigante de la industria cárnica. Habéis leído bien, la venta de carne de pollo es ahora vital para el futuro de *Warframe*.



***Warframe* ha sido crucial para erradicar el estigma que padecían los títulos de acceso gratuito. Pueden ser juegazos.**

Y quién te ve

Los canadienses Digital Extremes lo han conseguido con trabajo y perseverancia mientras reconvertían el concepto y, sobre todo, la imagen de los juegos free-to-play. Digno de aplaudir.

LO QUE ES...

» Con el lanzamiento de *Fortuna*, la última expansión de *Warframe*, el título da un gran paso hacia una jugabilidad de mundo abierto. Ya habíamos visto este enfoque en *El Valle de Eidolon* pero ahora resulta mucho mejor trabajado y satisfactorio. Se ha añadido un grandísimo territorio, Los Valles del Orbe en Venus; se han mejorado los sistemas de cacería y pesca; y se ha introducido un modo de captura y crianza de animales. Además, también aparecen nuevas facciones, armas y el poderoso Garuda.

» Casi seis años después de su estreno, con más de 50 warframes a nuestra disposición y una comunidad de aproximadamente 40 millones de jugadores, podemos afirmar que *Warframe* es todo un éxito.



LO QUE SE HA HECHO AÚN MEJOR

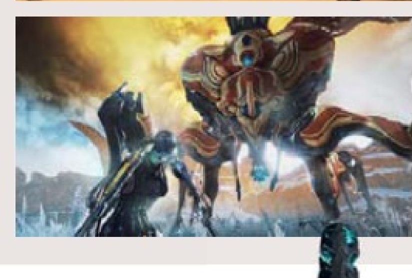
» Como suele suceder en estos casos de éxito, la comunicación fluida y transparente con la comunidad ha sido crucial. Ya desde la beta dejaron clara su actitud frente a las críticas y así lo han mantenido durante los últimos seis años. No sólo han conseguido aplicar los cambios y añadidos que el juego requiere sino que el ritmo de esta constante evolución ha sido el ideal.

» El viraje hacia la jugabilidad de mundo abierto que ha experimentado con sus dos últimas expansiones ha dotado al shooter de una progresión más divertida y variada. A veces, un cambio de esta dimensión puede arruinar un juego, por muchos motivos, pero los desarrolladores han conseguido que mejore y amplíe *Warframe* hacia horizontes que hace unos años eran impensables. Una segunda juventud que Digital Extreme aprovechará para llegar aún más lejos.

» El número de warframes a nuestra disposición ha ido aumentando hasta sobrepasar el medio centenar. Cada uno cuenta con cuatro habilidades especiales y podemos personalizarlos y mejorarlos (a ellos y sus armas) con los más de 950 mods de los que dispone el juego. Esta profundidad en la progresión y la variedad de estilos de juego que nos porporcionan los warframes son fundamentales para entender el éxito del juego aún años después de su lanzamiento.

» El juego permite intercambiar y vender objetos para que otros jugadores los compren con platino (moneda del juego que se adquiere con dinero real). De esta manera puedes conseguir la divisa de pago del juego sin tener que invertir dinero. Gracias a esto eliminan el temido factor pay-to-win que tan recurrente es en títulos de este tipo.





12 DE NOVIEMBRE, 2016

***Warframe* supera los 26 millones de jugadores registrados.** La más que remarcable cifra es alcanzada poco después de estrenar la expansión *The War Within*. Ésta cuenta con la esperadísima continuación de las misiones cinemáticas.

13 DE OCTUBRE, 2017

Se estrena la ambiciosa expansión *El Valle de Eidolon*. Nada más y nada menos que 2,25 kilómetros cuadrados de territorio que dotan al juego de una exploración más profunda, una civilización por descubrir y ciclo de día/noche.

14 DE MARZO, 2018

Se superan los 38 millones de jugadores poco antes de cumplir el quinto aniversario, siete de los cuáles se han sumado al juego a lo largo del último año. Para contar con medio lustro a sus espaldas, el shooter está en una forma envidiable.

10 DE DICIEMBRE, 2018

***Fortuna* llega a PS4 como la mayor expansión** del juego desde su estreno. No solo supera en extensión a *El Valle de Eidolon* sino que supone un paso en firme hacia una experiencia de mundo abierto mucho más elaborada e inmersiva.

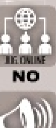




Género:
ROL
Desarrollador:
SQUARE ENIX
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €



JUGADORES **1**



JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO**



VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **4K**



https://www.kingdomhearts.com/home/es/



Sora afronta la batalla final en *Kingdom Hearts III*, la entrega más grandiosa de toda la saga.

JUEGO Play RECOMENDADO

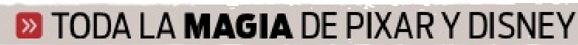
LA LUZ DE NUESTROS **CORAZONES** BRILLA MÁS QUE NUNCA

Kingdom Hearts III

Ha sido necesario esperar 14 años, pero ha merecido la pena: Tetsuya Nomura ha creado una obra maestra, dedicada a los fans de la saga.

Dos décadas: ése es el tiempo que Tetsuya Nomura ha necesitado para darnos la continuación de *Kingdom Hearts II* (si exceptuamos los numerosos spin-offs y ports de la saga). Un periodo plagado de retrasos, aplazamientos y, por qué no decirlo, muchas dudas. ¿Fue buena idea cambiar de motor gráfico durante el desarrollo del juego? ¿Estaría a la altura no sólo de sus enormes expectativas, sino a la del resto de AAA de la actual generación? Pues vamos a ser honestos: *Kingdom Hearts III* no supera dichas expectativas, sino que las destroza. Es un juego genial, espectacular y rabiosamente divertido. Una obra maestra incontestable.

Esta tercera entrega supone la ansiada conclusión a la Saga de los Custodios de la Luz. De cara a su enfrentamiento definitivo contra Xehanort, Sora se embarca en un nuevo viaje, con un doble objetivo: recuperar todo su poder y hallar el medio de reunir al resto de Custodios; el bastión final del Bien ante la Oscuridad. El jugador acompaña a Sora, Donald y Goofy en su visita a varios mundos, basados en grandes títulos de Disney y Pixar. Una serie de escenarios que en más de una ocasión nos han dejado boquiabiertos. Por ejemplo, poder salir a la calle desde la ventana de la habitación de Andy, de *Toy Story*, el realismo gráfico de los personajes de *Piratas del Caribe*; interactuar con Rapunzel de Enredados o Elsa de *Frozen*, prácticamente idénticas a sus versiones cinematográficas... Cada nuevo mundo es una sorpresa, con un estilo visual propio, pero también jugable: tenemos desde batallas navales hasta combates con "Mechas", snow-



TODA LA **MAGIA** DE PIXAR Y DISNEY



1 **PIRATAS.** Cada mundo del juego tiene un estilo visual que también transforma a Sora y sus amigos. El Caribe de Jack Sparrow es alucinante.



2 **JUGUETES.** Los personajes de cada mundo forman parte de la historia. También nos ayudan con ataques en equipo espectaculares.



3 **STITCH.** Por medio de amuletos podemos invocar a personajes como Stitch, Rompe Ralph o Simba para que nos echen un cable en los combates.



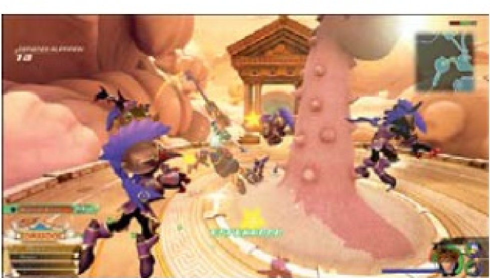
Aguas Bravas es una de las Atracciones a nuestro alcance en combate. Son ataques basados en los parques clásicos de Disney.



El despliegue visual es impresionante. Parece un fotograma de *Enredados*, pero es Rapunzel "generada" por el motor del juego.



¡Decid "patata"! Los selfis son una gran muestra del grado de interacción y diversión del juego.





Los momentos más épicos y emotivos de *Kingdom Hearts III* merecen formar parte de la historia de los videojuegos

board o juegos de cocina. Y un factor que es clave en la saga: los héroes de estos escenarios participan en la historia del juego o incluso luchan a nuestro lado. Se forja así una verdadera afinidad con estos personajes, y es algo que sólo está al alcance de la saga *Kingdom Hearts*.

El juego podría haberse limitado a "cubrir expediente", ofreciendo una serie de mundos increíbles. Pero *Kingdom Hearts III* llega mucho más alto. Su sistema de combate es impecable, y alcanza el equilibrio perfecto entre accesibilidad, profundidad y variedad. Hasta el jugador más novato puede coger el mando y disfrutar de inmediato, con una serie de ataques, habilidades y "magias" como nunca se han visto. Por su parte, los usuarios más "hardcore" se verán satisfechos con los enemigos más duros, el flamante sistema de combos, bloqueos y "counters" o las Llaves Espada más difíciles de conseguir. Pero ante todo, *Kingdom Hearts III* es el final de una gran historia; un desenlace que los fans de la saga llevan esperando muchos años. Nomura es consciente de que gracias a ellos la saga ha seguido viva todo este tiempo, y este juego es su mayor agradecimiento. En nuestros corazones quedarán grabadas las escenas más épicas y emotivas del juego; en particular los del tercer acto (que incluye un sentido homenaje a los fans de la serie) y sobre todo del final. Pensad en vuestros títulos favoritos; en aquellos momentos imborrables que han hecho historia de los videojuegos: todo esto es *Kingdom Hearts III*.



La historia cierra todos los cabos sueltos de la saga, como el destino de Ventus. Abundan los momentos cargados de emoción.



Los combates contra la Oscuridad son tan emocionantes como grandiosos, como esta batalla contra miles de Sincorazón, ¡a la vez!

» LA AVENTURA MÁS COMPLETA DE LA SAGA

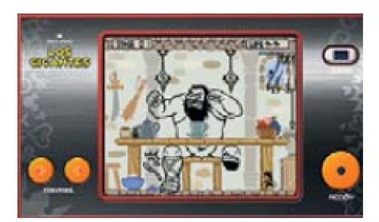
¡No todo iba a ser combatir a los Sincorazón! Cada mundo de *Kingdom Hearts III* tiene elementos jugables propios; pero además el juego está lleno de propuestas únicas: desde el combate espacial con la Nave Gumi, hasta infinidad de minijuegos o nuestro propio restaurante a lo *Ratatouille*.



NAVE GUMI. Desplazarnos entre mundos es una aventura en sí mismo, que incluye combates, exploración, diseño de naves...



COCINA. ¿Quién quiere ser pinche? En el restaurante de Remy creamos nuevos platos por medio de divertidos minijuegos.



MUNDO CLÁSICO. En nuestro Gumifono podemos jugar estos títulos que emulan las "maquinitas" clásicas de *Game & Watch*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los mundos son increíbles. Tan variado como divertido. La historia satisface y emociona.

» LO PEOR

El argumento puede ser confuso en ciertos momentos. Algún escenario un poco vacío.

Te gustará + que... NINO KUNI II — Te gustará + que... FINAL FANTASY XV



95	**» GRÁFICOS** Nunca antes Unreal Engine 4 había sido usado de forma tan alucinante.
91	**» SONIDO** Música orquestal, melodías de cine y un gran reparto de voces (en inglés).
93	**» DIVERSIÓN** Las sorpresas no cesan y la variedad es total. Imposible soltar el mando.
88	**» DURACIÓN** 30 horas de aventura que se multiplican por dos con los secretos.
NOTA 93	Nomura tenía el listón muy alto, pero ha logrado sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego.













16

Género: **SHOOTER/ACCIÓN**
Desarrollador: **4A GAMES**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **15 DE FEBRERO**
Precio: **69,99 €**
Precio Gold Edition: **94,99 €**

JUGADORES 1
JUG. ONLINE -
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.metrothegames.com



Embárcate en un viaje subjetivo tan peligroso y desafiante como cautivador y hasta sorprendente.

DESCUBRE UN **SHOOTER SUBJETIVO DIFERENTE**

Metro Exodus

La serie de shoot'em ups subjetivos de Deep Silver regresa con una tercera entrega que amplía las posibilidades halladas en las ediciones precedentes.

En una era en la que los shooters subjetivos han quedado prácticamente relegados a formar parte del universo de los battle royale o del multijugador online, se agradece mucho la llegada de obras como *Metro Exodus*. Lejos de ofrecer un planteamiento similar a lo plasmado en los ejemplos que os acabamos de citar, en esta producción podemos adentramos en una aventura tan absorbente como variada... y llena de peligros.

El argumento está muy cuidado y se basa en lo narrado en las novelas del mismo nombre de Dmitry Glukhovsky. En una era post-apocalíptica dominada por la debacle nuclear, el protagonista principal, Artyom, debe emprender un viaje fuera de los límites de su hogar: la red moscovita de Metro. Un éxodo en toda regla que da vida a una aventura en primera persona muy variada... mucho más de lo que suele ser habitual en este género. Evidentemente y al tratarse primordialmente de un shoot'em up subjetivo la acción, los tiroteos y los enfrentamientos se convierten en uno de los pilares que sostienen la jugabilidad. ¿Y qué enemigos nos esperan? Pues hay de todo: desde monstruos mutantes realmente feos y letales a miembros de facciones de carácter pseudo-militar o incluso sectas religiosas muy peligrosas. Sin embargo, no siempre que nos adentramos en terreno enemigo tenemos por qué liarnos a tiros. Dado que ni las armas ni la munición correspondiente abundan, más bien todo lo contrario, actuar en sigilo es una opción más que inteligente para evitar enfrentamientos innecesarios. Una de las virtudes más llamativas de las muchas que nos ofrece

CÓMO SOBREVIVIR **AL APOCALIPSIS POSTNUCLEAR**



1 **EXPLORAR LOS ESCENARIOS** en busca de armas, víveres, botiquines y demás objetos resulta fundamental para vivir un día más en esta aventura.



2 **LOS ENFRENTAMIENTOS** contra monstruos, miembros de sectas y hermandades enemigas son tan frecuentes como peligrosos.



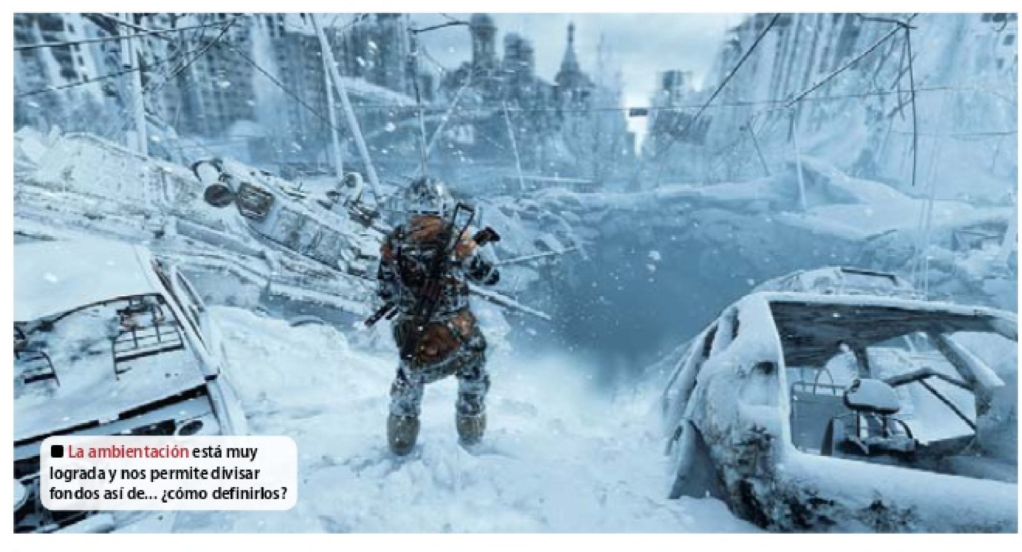
3 **PASAR DESAPERCIBIDOS** suele ser la mejor forma de ahorrar munición y más de un disgusto. La oscuridad es nuestra gran aliada.



La variedad de bestias mutantes que nos acechan a lo largo de la aventura es increíble. Y os avisamos que las hay muy intimidantes.

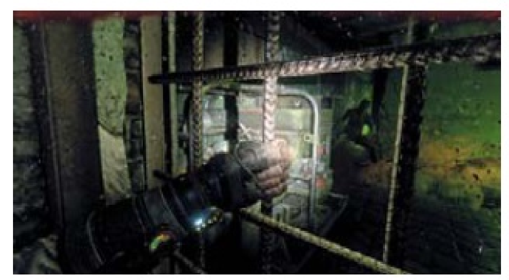


Gozamos de gran libertad para desplazarnos por los entornos y, también, para cumplir las tareas secundarias que nos apetezcan.



La ambientación está muy lograda y nos permite divisar fondos así de... ¿cómo definirlos?





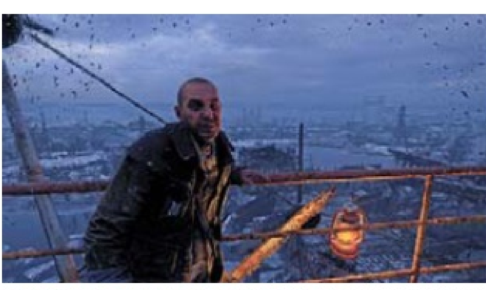
Acción, supervivencia y exploración conforman la columna vertebral de este refrescante shooter subjetivo.

Metro Exodus tiene que ver precisamente con la libertad de actuación que concede al jugador. De nosotros depende afrontar cada situación como más nos apetezca, existiendo numerosos caminos y posibilidades perfectamente válidas.

La exploración libre de los escenarios también es una parte muy importante de la experiencia que nos regala esta producción. Sin ser un mundo de concepción sandbox, los decorados gozan de un tamaño bastante amplio y ocultan numerosos objetos y víveres que es muy aconsejable ir recolectando. Sí, porque el mundo postnuclear al que debemos enfrentarnos requiere de una gestión óptima de los recursos que vamos encontrando, y eso incluye desde armas y munición a botiquines o filtros para las mascarillas de aire que es necesario usar en multitud de las zonas exteriores... e irradiadas. Todos estos ingredientes dan como resultado un título que goza de una variedad indiscutible. Un cúmulo de virtudes jugables sólo oscurecidas por pequeños defectos como los dilatados tiempos de carga iniciales (por fortuna, durante el juego son inexistentes) y algún que otro bug menor que también hemos detectado. Además se trata de un juego bien recreado en materia técnica, destacando por encima de todo la ambientación de claro enfoque post-apocalíptico y la línea estética que poseen los monstruos que nos acechan. Un gran doblaje a nuestro idioma y una banda sonora muy apropiada redondean un gran shooter subjetivo, muy diferente y atractivo.



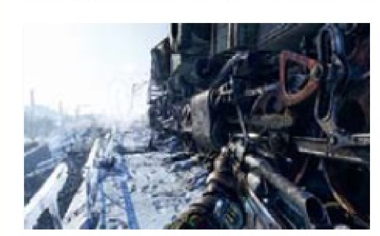
Podemos consultar un cartapacio que nos muestra el mapa, los objetivos que debemos cumplir y demás información importante.



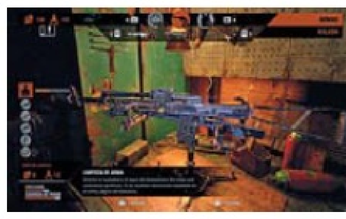
El juego nos llega completamente localizado a nuestro idioma y nos permite seguir al dedillo la magnífica trama argumental.

» MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE METRO

Aunque el Metro moscovita es un escenario principal, podemos salir a explorar otras muchas localizaciones. Hay mucho por ver y disfrutar en esta aventura, a lo que se suman multitud de tareas y acciones que también podemos llevar a cabo. Por eso el desarrollo de este juego es tan absorbente.



VIAJAR EN TREN de una ciudad a otra supone una de las mayores innovaciones de todas las que han sido introducidas.



EN LAS MESAS DE TRABAJO es posible mejorar y limpiar nuestras armas, fabricar nuevos objetos, etc. Son realmente útiles.



NAVEGAR EN PEQUEÑAS BARCAS es una forma muy cómoda para desplazarnos por ciertos lugares ... pero no del todo segura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El desarrollo resulta muy variado. Gran ambientación y excelente narrativa.

» LO PEOR
Los tiempos de carga iniciales son bastante dilatados. Leves defectos de carácter técnico.

Te gustará + que... METRO REDUX — Te gustará − que... WOLFENSTEIN II: TNC



87	**» GRÁFICOS** Lograda ambientación post-apocalíptica y buen modelado de personajes.
91	**» SONIDO** Melodías bien recreadas y un más que notable doblaje en español.
88	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad es bastante variada y es posible efectuar muchas tareas.
85	**» DURACIÓN** La historia principal da para unas 12-15 horas... más todos los extras.
NOTA 86	Los que estén cansados de tanto shooter subjetivo clónico por fin pueden adentrarse en un shoot'em up muy diferente.



JUEGO Play RECOMENDADO





Resident Evil 2 regresa por la puerta grande con un remake que mejora en muchos aspectos al juego original.

UN **REMAKE** PARA RECUPERAR LA **EXCELENCIA** DE LA SAGA

Resident Evil 2

Ante un remake de tanta calidad debemos darle la razón al pastor Josué Yrion: el mal te posee, así que agárralo bien, brother. Y no lo sueltes.

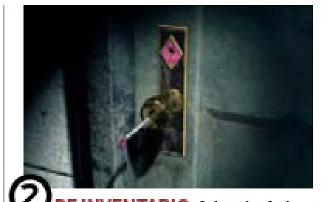
Hacer justicia a un título tan importante en la historia de los videojuego no debe ser tarea sencilla, pero eso es exactamente lo que ha logrado Capcom con este remake de *Resident Evil 2*. No sólo ha hecho justicia, sino que ha conseguido que una nueva legión de jugadores abrace un concepto tan supuestamente obsoleto como el "survival horror" y que pida a gritos que la fiesta continúe con *Resident Evil 3: Nemesis*.

Capcom ha rehecho absolutamente todo para este remake. El apartado gráfico es lo primero que llama la atención, y no es para menos. Los modelos, las animaciones, los efectos de iluminación y de partículas, absolutamente todo tiene un aspecto realmente imponente. La jugabilidad también ha cambiado muchísimo, especialmente en términos de control. La cámara, en lugar de ofrecer planos fijos, está colocada tras el hombro de nuestros protagonistas y gracias al cielo los controles tipo "tanque" han quedado relegados a un manejo totalmente libre al estilo de los tiempos que corren. La historia también tiene algunas diferencias respecto al juego original, lo mismo que el diseño de niveles, pero los fans se sentirán como en casa al jugarlo. Afortunadamente, los puzles también se han cambiado para ofrecer una experiencia completamente nueva. Si nos dieran a elegir, hubiésemos preferido que fuesen un poco más difíciles, pero es cierto que la saga nunca supuso un reto en este sentido, no como *Silent Hill*, otro de los éxitos de terror de la época. La aventura, como el juego original, está dividida en dos campañas, la de Leon y la de Claire que, ade-

LAS BASES INTACTAS DEL **SURVIVAL HORROR**



1 **GESTIÓN DE RECURSOS.** Las balas escasean, así que piénsatelo dos veces antes de disparar a los zombis si no quieres quedarte sin munición.



2 **DE INVENTARIO.** Además de la munición, también hay que gestionar los ítems para avanzar. Por suerte, está el baúl para guardar las sobras.



3 **Y DE SESERA.** Los puzles son bastante numerosos, sobre todo si comparamos con los juegos actuales, aunque la dificultad no es muy alta.



Otra de las novedades jugables nos permite zafarnos del ataque de un zombi usando un arma secundaria. Hay un cuchillo, granadas...



Los lickers están muy cegatos, pero tienen un oído muy fino, así que hay andar despacio si no queremos llamar su atención.



Los engendros creados por los virus de Umbrella son capaces de ponernos las cosas muy difíciles.





La esencia del "survival horror" permanece intacta pese a todos los cambios que se han introducido para este remake, como el nuevo control, la cámara...

más, cuentan con un segundo recorrido en el que cambian algunas localizaciones, los ítems que encontramos y hasta las armas. El problema de las cuatro campañas es que las diferencias son demasiado escasas y termina siendo excesivamente repetitivo si queremos completar todos los recorridos y conseguir la calificación que nos permite desbloquear el modo The 4th Survivor y el Tofu Survivor.

La esencia del "survival horror" permanece intacta pese a todos estos cambios. La munición escasea, los zombis aguantan montones de disparos y se levantan una vez más cuando parecían muertos y la gestión del reducido inventario resulta fundamental. El modo de dificultad Normal cuenta con autoguardado, pero si queremos vivir la experiencia más parecida al juego original también podemos probar el modo Hardcore en el que hay que encontrar tinta para guardar en las clásicas máquinas de escribir. La comisaría, el primer escenario que visitamos, es toda una lección de diseño de niveles, permitiendo una libertad de exploración que se agradece. De hecho, si las alcantarillas y el laboratorio (las otras dos grandes localizaciones) no fuesen tan lineales estaríamos hablando de una obra maestra. Quién nos iba a decir que, aún exigiendo que se mantuviesen fieles al juego original y aplaudiendo todos y cada los cambios que se han hecho, echemos en falta más añadidos.

El sistema de daños nos permite desmembrar a los zombis dependiendo del lugar en el que disparemos. Es gore y es guay.



El maldito Mr. X, un tyrant, nos persigue sin descanso por los escenarios. Podemos frenarle a balazos, pero no acabar con él.

» JUGANDO MÁS ALLÁ DE LEON Y CLAIRE

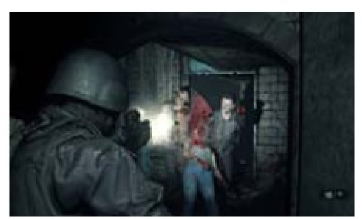
La mayor parte del tiempo lo pasamos jugando con Claire Redfield y Leon Kennedy. Ella va a Raccoon City en busca de su hermano y Leon "disfruta" de su primer día como policía de la ciudad. Además, en su camino se encuentran con otros personajes que también podemos controlar.



ADA WONG. La misteriosa Ada va en busca de una muestra del virus G. Puede hackear distintos dispositivos para avanzar.



SHERRY BIRKIN. La hija de los científicos responsables del virus protagoniza un nivel en el que debe escapar del comisario.



HUNK. Protagoniza uno de los modos que se desbloquean una vez terminada la aventura. Es un agente de Umbrella.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los cambios respecto al original. Los elementos que se han mantenido del original.

» LO PEOR

Las dos campañas, y sus dos recorridos alternativos, son demasiado parecidos.

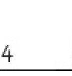
Te gustará + que... THE EVIL WITHIN 2



Y + que... UNTIL DAWN



90	**» GRÁFICOS** Todo tiene un nivel muy alto, pero la iluminación se lleva la palma.
92	**» SONIDO** Notable banda sonora, efectos geniales y un doblaje de calidad.
91	**» DIVERSIÓN** Pese a lo repetitivo de las campañas, jugarlo es una delicia total.
84	**» DURACIÓN** Unas seis o siete horas por campaña y unas 25 para hacerlo todo.
NOTA 90	El remake no es perfecto, pero es sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.





Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
MILESTONE
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €
Precio Special Edition:
89,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-12** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://supercrossthegame.com



Ponte en la piel de un piloto de Supercross. Entrena por la gloria y lucha a muerte para mantenerla.

SALTANDO **EN EL BARRO...** PERO CON MUCHO ESTILO Y CILINDRADA

Monster Energy Supercross 2



Los italianos Milestone traen de vuelta el campeonato por excelencia de Supercross con la intención de que todos amemos este salvaje deporte.

Después de una descafeinada primera entrega con demasiado margen de mejora, *Monster Energy Supercross 2* llega con el compromiso de ser la mejor adaptación a un videojuego, no solo del Campeonato de Supercross AMA Monster Energy, sino del Supercross como disciplina motociclística. Vamos a ver si lo ha conseguido y, lo más importante, si eso es suficiente.

Lo primero que hay que dejar claro es que, aunque estemos ante un juego accesible, lo que predomina es la simulación. Tanto por su control (en el que tendremos que dominar el embrague, el freno delantero y trasero, los cambios de marcha...) como por la respuesta de las físicas y las colisiones, muy mejoradas en esta segunda entrega. Obviamente, contamos con la posibilidad de activar ayudas de trazado, de control e incluso "rebobinar" brevemente la carrera para subsanar un error, pero aun así estamos ante una experiencia exigente. Al contar con la licencia del campeonato, el título ofrece más de 80 pilotos oficiales de la temporada 2018 y 17 circuitos de lanzamiento. Además de las típicas pruebas individuales y contrarreloj, que son la forma más directa de comenzar a jugar, tenemos el modo Trayectoria. En éste podemos crear nuestro propio piloto e ir escalando peldaños en la clasificación mientras aumentamos nuestra fama, atraemos nuevos patrocinadores y gestionamos nuestra rivalidad con otros pilotos. Lo que en principio parece una buena forma de transportarte a la experiencia de ser un piloto profesional se convierte en una sucesión de escenas repetitivas entre carreras y en una mecánica de progresión poco

CÓMO LLEGAR **A LA CIMA** Y NO ESTRELLARTE



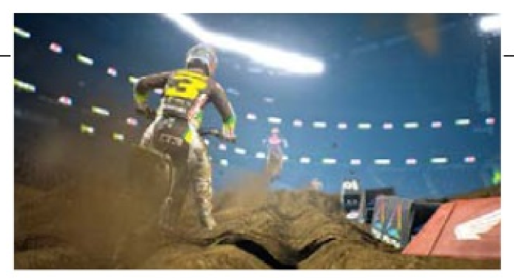
1 **CONTROLES.** Preocúpate por usar todos los recursos que estén a tu alcance. Estudia y aprovecha a fondo el exigente sistema de control.



2 **TU MOTO Y TÚ.** Tú y tu moto. Debéis de ser uno y mejorar como tal. Hay más de 300 piezas mecánicas y 3000 objetos de personalización.



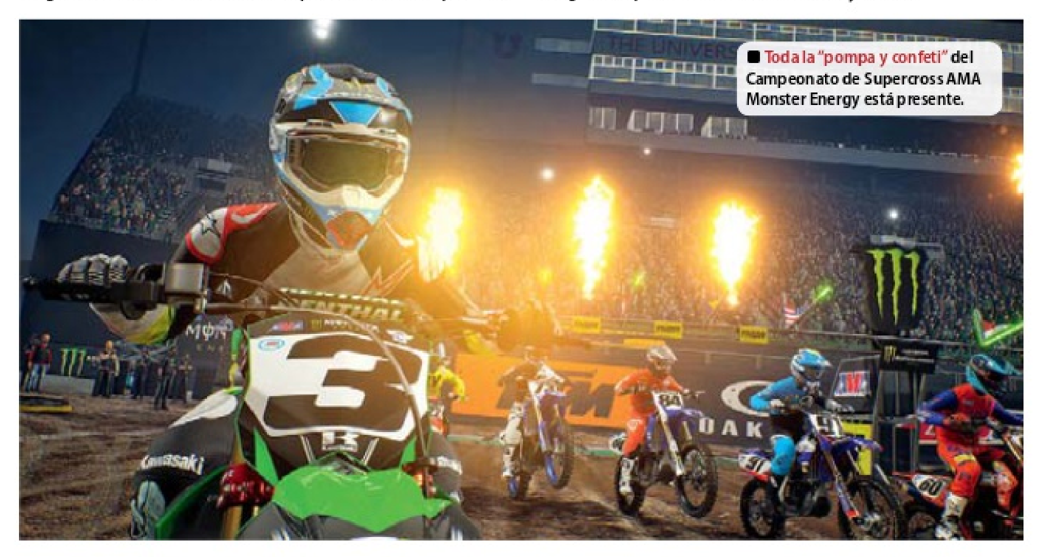
3 **ENTRENAMIENTO.** Memoriza los circuitos como la palma de tu mano y practica en el modo Recinto. El instinto y el talento no bastan.



■ El mejorado sistema de físicas es una delicia, pero también te obliga a estar alerta en todo momento para mantener el equilibrio.



■ La belleza natural de algunas de localizaciones es increíble. Se agradece que además resulten variadas y únicas.



■ Toda la "pompa y confeti" del Campeonato de Supercross AMA Monster Energy está presente.



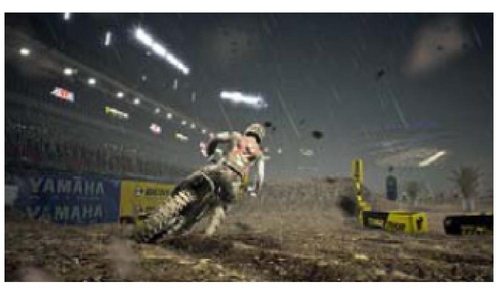


La poca competencia le convierte en un título interesante pero aún no ha logrado trascender de esa posición privilegiada.

satisfactoria con el fin de desbloquear contenido. Además contamos con el modo Recinto, perfecto para entrenar; el modo Campeonato, en el que configurar nuestros propios eventos; y un renovado Editor de Circuitos, más sencillo y completo que el de su antecesor. A todo esto, hay que sumar el modo multijugador que, aunque divertido, es poco inspirado y se queda corto rápidamente.

Centrándonos en el apartado técnico, es evidente que se han dado importantes pasos hacia adelante. La recreación de los circuitos sigue siendo brutal, pero en esta ocasión las superficies son mucho más detalladas y naturales, y tienen un impacto más realista en los pilotos y la conducción. En términos generales la solidez y estabilidad en carrera es excelente pero no llega al nivel de espectacularidad de los grandes exponentes del género. A su vez, el apartado sonoro no cuenta con el número suficiente de efectos como para resultar inmersivo y presenta algunos molestos "bugs", sobre todo durante las pantallas de carga.

Dicho esto, estamos ante la mejor recreación de esta disciplina motociclística en un videojuego, lo cual es una excelente noticia para los amantes de este deporte. La poca (o nula) competencia le convierte en un título interesante, pero desgraciadamente aún la franquicia no ha logrado trascender de esa posición privilegiada. El resultado es correcto, pero está claro que aún tiene mucho potencial por aprovechar y aspectos en los que se echa de menos un poco más de trabajo y creatividad. ●



■ Prepárate para embarrarte hasta la nuca. Los efectos de suciedad en el mono del piloto y su moto están muy conseguidos.



■ Tienes a tu disposición 4 cámaras diferentes. La sensación de velocidad en primera persona es inigualable y muy inmersiva.

» PARA LAS MENTES MÁS **CREATIVAS**

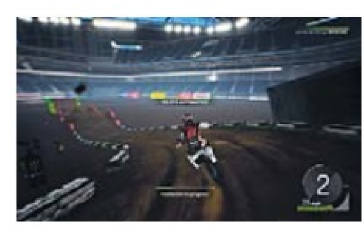
El Editor de Pistas es ahora más intuitivo y dinámico. Te permite elaborar vistosas pruebas en cuestión de minutos mientras pones a prueba los límites del juego y de tu imaginación. Dichas pistas pueden compartirse con la comunidad para crear campeonatos y carreras personalizadas.



APRENDE. Lo mejor es empezar haciendo el tutorial. Así tendrás claro que pasos son indispensables para diseñar tu pista.



CREA. El editor es sencillo e intuitivo, pudiendo alternar entre una visión cenital (2D) y en perspectiva (3D).



COMPARTE. Una vez tenemos nuestra pista completada, se somete a un rápido proceso de validación para ser publicada.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El exigente control y el realismo de sus físicas hacen que te sientas un auténtico piloto.

» LO PEOR

Los tiempos de carga y los excesivos pasos entre pruebas ralentizan el ritmo del juego.

Te gustará + que... Te gustará − que...



80	**» GRÁFICOS** Sólidos y estables, pero no sorprenden. El género apunta más alto.
70	**» SONIDO** Hay "bugs" de sonido durante las habituales cargas y la BSO no brilla.
70	**» DIVERSIÓN** Durante las carreras genial, pero el ritmo entre ellas es nefasto.
75	**» DURACIÓN** Aun habiendo mucho contenido, resulta poco variado y repetitivo.
NOTA 74	Las mejoras con respecto a su antecesor son claras y, aunque la apuesta es atractiva, sigue sin ser una experiencia redonda.



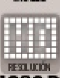


Género:
SHOOTER
Desarrollador:
PROJECT ACES
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €
Precio Legend Edition:
94,99 €


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2-8


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS

BLU-RAY SÍ

RESOLUCIÓN 1080 P


es.bandainamcoent.eu/ace-combat



El ser humano siempre ha soñado con volar. *Ace Combat 7* es una experiencia muy cercana.

CULEBRÓN **MÁS ALLÁ** DE LA TROPOSFERA

Ace Combat 7: Skies Unknown

La saga nipona de combate aéreo más mítica regresa prometiendo una vuelta a sus raíces tras años de ausencia. ¿Ha merecido la pena la espera?

Hace ya 24 años del estreno de la primera entrega de la franquicia *en* PlayStation. Con más éxito en el país del sol naciente que en occidente, se ha ido labrando una fiel base de fans con iteraciones de excelente calidad. *Ace Combat 04: Shattered Skies* fue el apogeo de la saga llegando a vender más de dos millones y medio de copias en todo el mundo. Desgraciadamente, en los últimos 15 años no hemos disfrutado de entregas numeradas y *Ace Combat* no estaba en el lugar que históricamente merece.

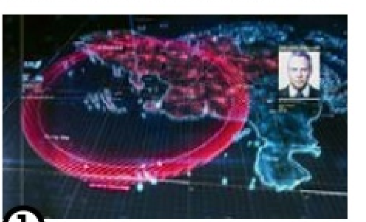
Tras un apacible y prolongado periodo sin conflictos, el Reino de Erusea comienza una letal ofensiva contra la Osean Federation. Toda una declaración de guerra que nos pone en el papel de Avie, una joven criada entre motores y alerones; y Trigger, un piloto acusado de traición y obligado a afrontar las misiones más suicidas. A pesar de que el planteamiento narrativo pueda caer en tópicos y no brillar por su originalidad, el desarrollo de la historia esta plagado de sorpresas que nos atraparán en una campaña de 20 misiones. Al comienzo de cada una de ellas, el juego nos deleita con cuidadas cinemáticas que hacen avanzar la trama y nos plantean la estrategia a seguir durante el combate. Desde simplemente eliminar una serie de enemigos, a realizar una incursión sin ser detectado por radares, escoltar a aliados en peligro o enfrentarnos a un poderoso bombardero que desprende enjambres de drones. La variedad de las misiones es sin duda una de las claves del título. Además, *Ace Combat 7* cuenta con dos modos multijugador (Deathmatch en solitario y por equipos) que si bien aportan horas de



Desde la cámara de la cabina admiramos que el nivel de recreación de los aviones no se reduce al exterior.

PRECAUCIÓN, **AMIGO** PILOTO...

...la senda es peligrosa. Si quieres estar preparado para afrontar las misiones y obtener las mayores recompensas tras completarlas, hay tres claves que todo piloto debe recordar. ¡Estáis avisados, reclutas!



1 **BRIEFING.** Es fundamental atender al planteamiento de la estrategia de cada misión. De lo contrario andarás algo perdido durante la contienda.



2 **ÁRBOL DE AVIONES.** Adquiere aviones, armamento y equipamiento con los créditos conseguidos gracias a tus proezas en el "campo" de batalla.



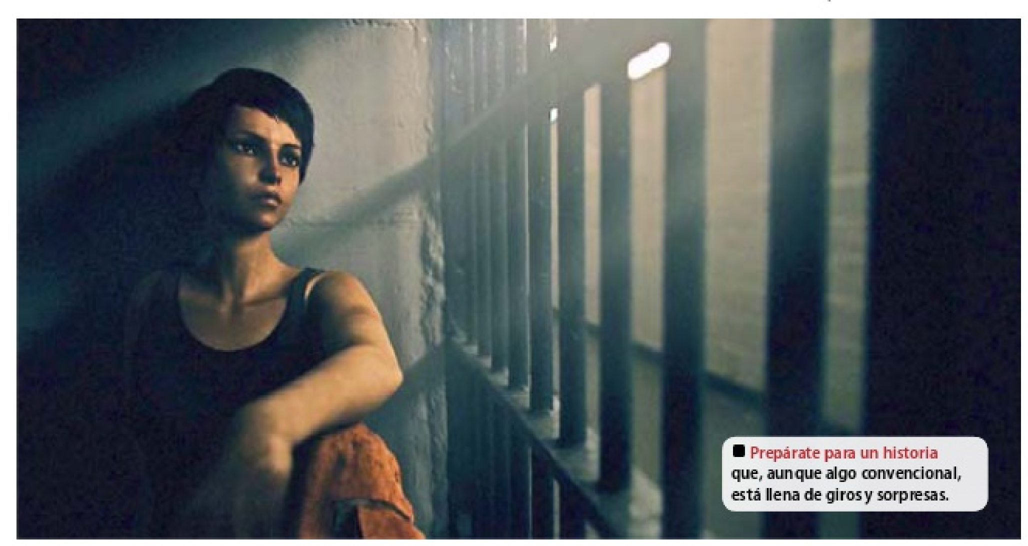
3 **AVIÓN Y ARMAS.** Elige sabiamente entre los 30 aviones disponibles y su armamento. Cada misión requiere de unas necesidades específicas para tener éxito.



■ Al finalizar una misión podemos ver una repetición que nos permite mover la cámara a nuestro antojo. Un auténtico deleite.

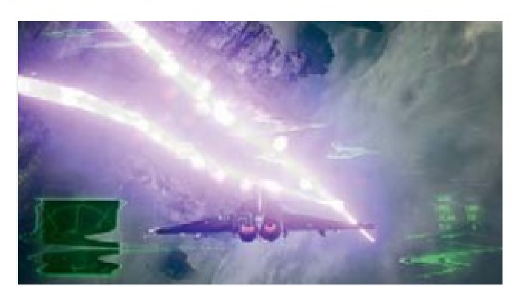


■ La sensación que producen los efectos de climatología dinámica consigue que la inmersión sea completa y absoluta.



■ Prepárate para un historia que, aunque algo convencional, está llena de giros y sorpresas.





Su equilibrada jugabilidad, que oscila a la perfección entre la simulación y lo arcade, resulta atractiva para todos.

reto y progresión, a día de hoy resulta algo escaso y están claramente a la sombra del modo Campaña. La guinda del pastel, en cuanto a contenido, la ponen las tres misiones compatibles con PlayStation VR. Es cierto que su brevedad nos deja con la miel en los labios, pero ha demostrado que un futuro título de la franquicia 100% adaptado a los visores de realidad virtual es un sueño absolutamente factible. Todo esto acompañado de una equilibrada jugabilidad que oscila a la perfección entre la simulación y lo arcade. Diferentes niveles de dificultad, control y personalización que convierten al juego en una experiencia satisfactoria tanto para jugadores novatos como para los más experimentados. Llegados a este punto queda claro que que estamos ante un apuesta sólida y bien trabajada pero, por si fuera poco, aún no hemos hablado del espectacular acabado técnico. Lo primero que te dejará perplejo de este *Ace Combat 7* es la genial recreación de los aviones, las localizaciones y los efectos que acompañan al volar a miles de kilómetros por hora en un caza de combate. Un apartado audiovisual rico en reflejos y partículas que se mueve a unos rocosos 60 frames por segundo.

***Ace Combat* ha vuelto y,** como dice el refranero, nunca es tarde si la dicha es buena. Project Aces ha hecho los deberes y nos trae un simulador de combate aéreo que no solo es fiel a su esencia sino que está trabajado con cariño y ambición en todos sus aspectos. Una verdadera alegría para los seguidores de la saga y una oportunidad perfecta para que todos podamos disfrutar de un género escaso en consolas al más alto nivel. ●



■ Mientras pilotas un caza a "chorrocientos" kilómetros por hora resulta complicado seguir los diálogos.



■ El conflicto bélico que narra la campaña es ficticio pero claramente inspirado por hechos políticos y militares reales.

» UNA MINI PRECUELA EN PLAYSTATION VR

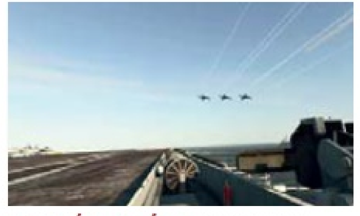
Ace Combat 7 incluye un modo de juego compatible con PlayStation VR de manera exclusiva en la consola de octava generación de Sony. Aunque solo cuenta con tres misiones, que relatan hechos previos a la historia de la campaña principal, la experiencia es inmersiva y más que satisfactoria.



MISIONES. No tienen nada que envidiar a las de la campaña y, aunque se nota una rebaja gráfica, luce genial y fluido.



VUELO LIBRE. Si lo que te apetece es dar un paseo sin explosiones ni persecuciones de por medio, ésta es tu modalidad.



ESPECTÁCULO AÉREO. Presenciar las piruetas más locas desde un portaviones es interesante, aunque algo aburrido.

VALORACIÓN

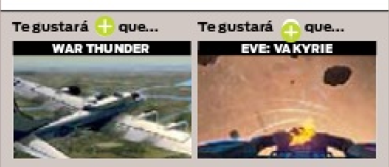
» LO MEJOR

Su gran factura audiovisual y su equilibrada jugabilidad son el tándem perfecto.

» LO PEOR

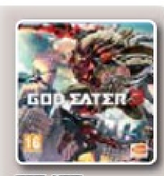
Su faceta multijugador es escasa. Durante las misiones es difícil seguir los diálogos.

Te gustará que... Te gustará que...



88	**» GRÁFICOS** Sólidos y espectaculares por igual, pero no exentos de algún defecto.
85	**» SONIDO** Los efectos de sonido contribuyen sustancialmente a la experiencia.
88	**» DIVERSIÓN** Su accesibilidad y la sensación de reto constante la garantizan.
83	**» DURACIÓN** La campaña es larga y rejugable pero el multijugador se queda corto.
NOTA 86	*Ace Combat 7* retorna la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor del género en PS4.





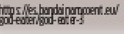


Género:
ACCIÓN RPG
Desarrollador:
MARVELOUS INC.
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €



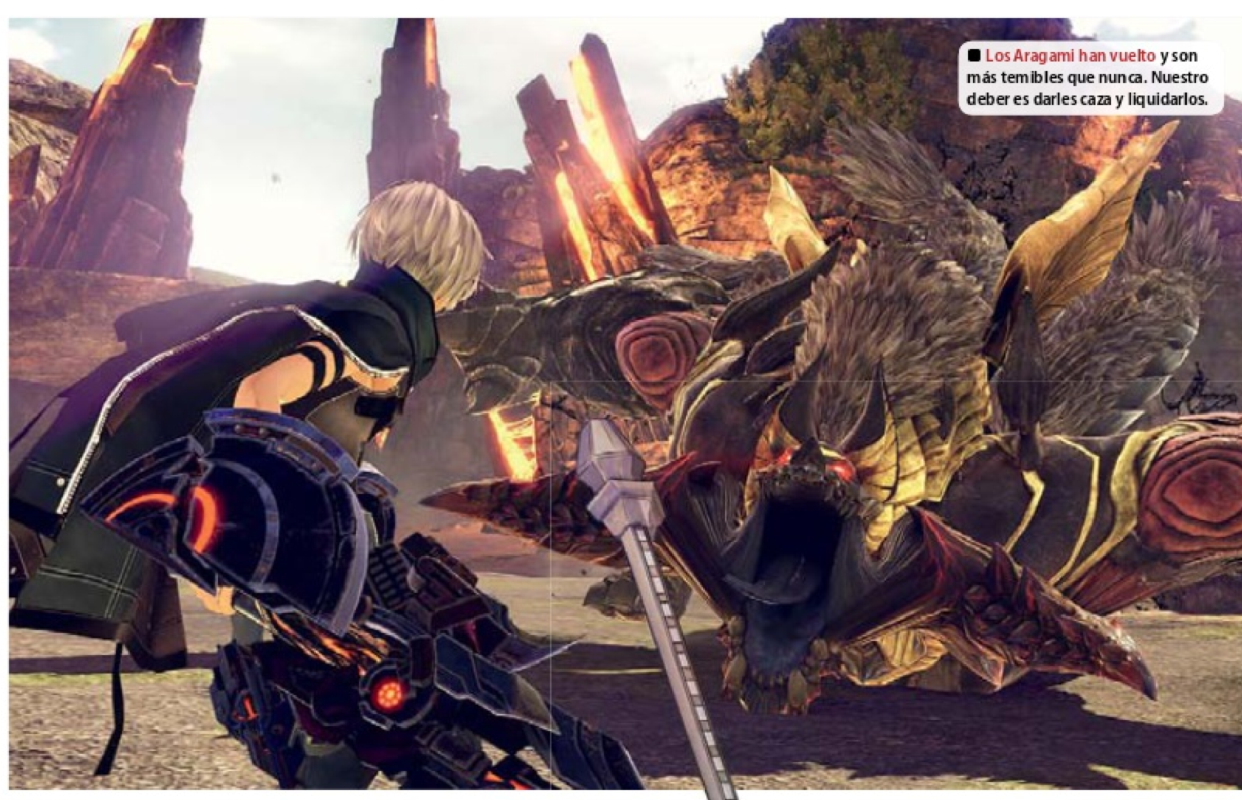






JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS/JAP. · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://es.bandainamcoent.eu/god-eater/god-eater-3



Los Aragami han vuelto y son más temibles que nunca. Nuestro deber es darles caza y liquidarlos.

A LA CAZA DEL **ARAGAMI** EN UN FUTURO APOCALÍPTICO

God Eater 3

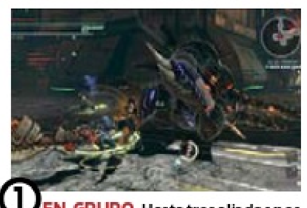
En el año 2071, los God Eater Adaptables son la única línea de defensa contra los monstruos Aragami. ¿Merece la pena unirse a estos guerreros?

Como reza la copla, "el futuro es muy oscuro" en el año 2071. Unas formas de vida conocidas como Células Oráculo han diezmado el planeta, por medio de una "ceniza" que lo hace inhabitable. Las únicas criaturas que han prosperado son los Aragami, seres monstruosos de enorme poder. Por suerte, no todo está perdido: los God Eater Adaptables son unos jóvenes guerreros, adaptados a la supervivencia en este entorno hostil. También son los únicos capaces de empuñar las Armas Celestiales, el único modo de acabar con los Aragami. Nuestro papel como es unirnos a un grupo cada vez más nutrido de GEAs, combatir a los Aragami y luchar por la supervivencia, tanto de nuestro grupo como de la humanidad. Para ello debemos superar una serie de misiones que nos enfrentan a monstruos cada vez más poderosos- Esto implica que, a medida que avancemos en el juego, debemos mejorar nuestras habilidades y crear el armamento más avanzado. Para ello recurrimos al "crafteo": por medio de materiales, piezas y planos se nos permite fabricar desde nuevas Armas Celestiales a munición o ropa.

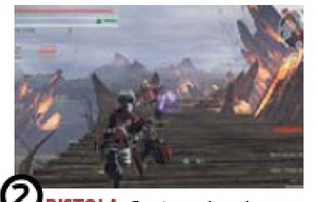
La saga *God Eater* tiene claro cuál es su "nicho", y por ello se centra en mejorar los rasgos que han definido a estos juegos de rol. En esta nueva entrega los Aragami son más peligrosos que nunca, por lo que el sistema de combate ha evolucionado acorde. Las novedades más importantes están relacionadas con el Modo Ira: por medio de un ataque especial podemos "morder" a un Aragami para que nuestra arma se nutra de sus células Oráculo.



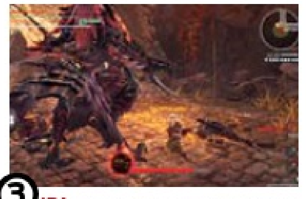
MANUAL DE COMBATE PARA **GEAS**



① **EN GRUPO.** Hasta tres aliados nos ayudan en combate, controlados por la IA del juego. Sin ellos es imposible vencer a los Aragamis más duros.



② **PISTOLA.** Con tan solo pulsar un botón el Arma Celestial se transforma en un fusil. Es perfecto para atacar a distancia, pero su munición es escasa.



③ **IRA.** Por medio de los ataques de Devoración podemos activar la Ira, un estado temporal cuyos núcleos dan acceso a técnicas más poderosas.



El diseño de los personajes es obra de Shuji Sogabe, un artista que también ha trabajado en la saga *Persona* o el RPG *Bravely Default*.



El Arma Celestial puede transformarse en fusil, escopeta, cañón láser y ametralladora. Cada munición tiene un efecto diferente.



La Sincronización nos permite "conectar" con un compañero y activar bonificaciones especiales.



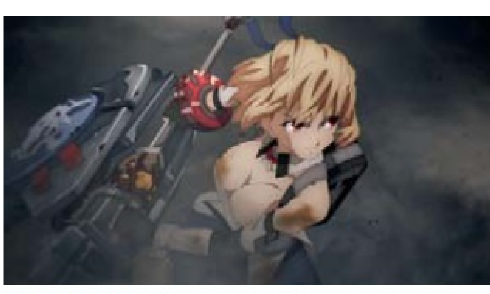


God Eater 3 es fiel a los mejores aspectos de la saga, pero supone una oportunidad perdida para su evolución.

De este modo entramos en el estado de Ira, durante el cual tenemos acceso a técnicas más poderosas. Estas habilidades se desbloquean progresivamente, pero tienen la contraprestación de que consumen "Núcleos de Ira". Un factor que añade un estupendo toque estratégico a cada combate. El resto no se diferencia mucho de los juegos anteriores: vuelven las mecánicas de batalla en grupo, el "crafteo" de munición, la creación de armas o la personalización de nuestro personaje, entre otros. También disfrutamos de nuevo de un argumento con claro sabor manga (con imponentes secuencias de anime del estudio Ufotable). No es un guión revolucionario, pero tiene gancho y cuenta con varios giros inesperados, sobre todo a partir de la irrupción de Hilda Henriquez o con la facción Gleipnir. A pesar de todo esto, *God Eater 3* parece anclado en el pasado. Los anteriores juegos de esta serie estaban destinados también a PS Vita, por lo que seguían un esquema de niveles cortos en escenarios pequeños y cerrados. Con la desaparición de la portátil, no logramos entender por qué *God Eater 3* mantiene esa estructura en sus misiones. El cambio de estudio (Marvelous Inc. sustituye a los habituales Shift) era la oportunidad perfecta para que la saga expandiese sus horizontes. Ahí está el ejemplo de Omega Force con *Toukiden 2*, una serie que tiene muchas semejanzas con *God Eater*, pero que ha sabido evolucionar y ampliar su planteamiento. No ha sido el caso de *God Eater 3*; un juego que sin dudas va a satisfacer a los fans, pero que pudo haber aspirado a mucho más.



En los niveles más avanzados se dispara el poder de los Aragami, además de ser más numerosos. Trabajar en equipo es fundamental.



Las secuencias anime son una maravilla del estudio Ufotable. Sirven para ilustrar los momentos clave en la historia del juego.

» LA VIDA DE UN GOD EATER ADAPTABLE

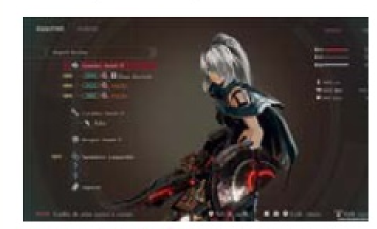
Aunque la mayor parte del tiempo la pasamos combatiendo, *God Eater 3* ofrece más elementos que enriquecen su desarrollo. Los toques "roleros" del argumento incluyen varias opciones de diálogo y una amplia personalización. También incluye un modo multijugador para ocho usuarios.



ARGUMENTO. A bordo de la Crisantemo podemos conversar con el resto de personajes, con varias opciones de diálogo.



MULTIJUGADOR. Hasta ocho jugadores pueden unirse para luchar en las Misiones de Asalto, contra Aragamis temibles.



PERSONALIZACIÓN. Podemos "craftear", crear nuevas armas, equipar habilidades, cambiar el aspecto de nuestro personaje...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los combates son desafiantes. Las opciones de personalización. El modo multijugador.

» LO PEOR

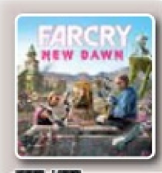
A nivel visual es muy mejorable. Arrastra "vicios" de la pasada generación. Es lento.

Te gustará + que... GOD EATER 2 — Te gustará − que... TOUKIDEN 2



78	**» GRÁFICOS** Los diseños son brillantes, pero el acabado general es pobre y "viejuno".
81	**» SONIDO** Voces en inglés y japonés y una gran banda sonora de Go Shiina.
74	**» DIVERSIÓN** A la larga es entretenido, pero su ritmo es lento y poco variado.
86	**» DURACIÓN** Unas 80 horas para los completistas y multijugador para 8 personas.
NOTA 79	A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante.








Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **44,95 €**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2


TEXTOS CASTELLANO

VOCES CASTELLANO

BLU-RAY SÍ

RESOLUCIÓN 1080 P

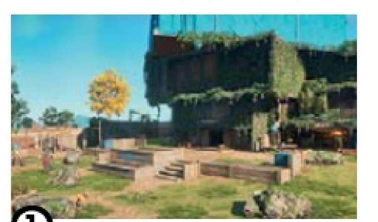

https://far-cry.ubisoft.com/game/es-es/home



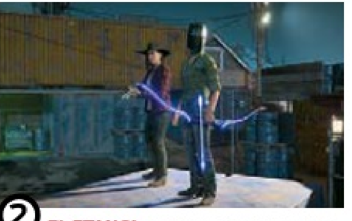
New Dawn parte de *Far Cry 5* y no sólo argumentalmente. Se nota que está hecho con prisas.

PROGRESANDO EN EL APOCALIPSIS

Al contrario que en la pasada entrega nuestra progresión no sólo está basada en la obtención de puntos de talento que luego invertimos en nuestras habilidades sino que tiene en cuenta a nuestra comunidad.



1 **PROSPERITY.** Es nuestra base, de operaciones y refugio, que podemos ir mejorando en distintos apartados para desbloquear nuevas habilidades.



2 **EL ETANOL** es la materia prima que nos permite mejorar Prosperity y el mejor lugar para obtenerla es en los puestos enemigos, que tienen tres dificultades.



3 **LOS TALENTOS** siguen siendo el principal progreso de nuestro personaje, e incluso contamos con superpoderes que obtenemos hacia la mitad de la aventura.

ENFRASCADOS EN UN **APOCALIPSIS** DESCAFEINADO

Far Cry: New Dawn

Las sagradas escrituras de este *New Dawn* rezaban que el fin del mundo iba a llegar, pero al final la cosa parece que se ha quedado en un pequeño susto.

Continuar la historia de *Far Cry 5* después de la caída de las bombas atómicas, que fueron motivo de regocijo para John Seed, líder de los santitos, parecía una prometedora premisa para esta nueva entrega de la saga, a medio camino entre la expansión y la secuela. Sin embargo, aunque la base jugable permanece intacta, la ambientación post-apocalíptica y sus posibles implicaciones jugables nos han decepcionado.

Nos gusta el superflorecimiento que Ubisoft se ha inventado para este mundo surgido tras el apocalipsis. La naturaleza se muestra exuberante en el condado de Hope, todo está repleto de flores de colores y la vida se ha vuelto a abrir paso. El resultado visual es muy atractivo. Con lo que no tragamos es con el sinsentido que supone que, tras 17 años desde la caída de las bombas, la vida sea prácticamente igual que antes del apocalipsis. La gracia de estas ambientaciones suele estar en sus implicaciones jugables, con una vuelta a los orígenes de la civilización que nos obliga a fabricar armas improvisadas, a enfrentarnos con criaturas mutadas o sobrevivir en zonas repletos de radiación y otros peligros. La presencia de todo esto en *New Dawn* es testimonial. Hay un





■ Los personajes secundarios, como esta científica fumeta, nos ofrecen las misiones con más sentido del humor de la aventura.



■ Las armas están divididas por rareza. Por suerte, algunas del último nivel sí ofrecen un comportamiento o aspecto distinto.



■ La acción desenfrenada, a veces caótica, vuelve a ser el santo y seña de esta entrega.

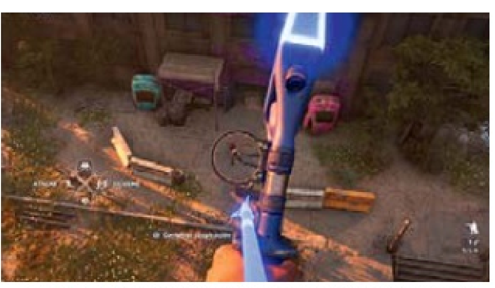


El mundo apocalíptico está muy desaprovechado y nos llegamos a olvidar de la caída de las bombas.

nuevo arma, la lanzadora de cuchillas, hay versiones más duras de algunos animales y la radiación sólo sirve para limitar el mapeado. Vamos, que podría ser el apocalipsis como podría no serlo.

La trama no tiene ritmo ni está bien elaborada. Primero nos presentan a las malvadas gemelas, que desaparecen de la historia durante horas, luego aparecen de nuevo los santitos, para devolverle el protagonismo de forma fugaz a las gemelas y acabar todo con un galimatías argumental que pretende ser sorprendente y no tiene ninguna gracia. Sí nos han gustado las expediciones, pequeños mapas que podemos ir a saquear y que se localizan fuera del mapa de juego principal.

Así, visitamos un parque de atracciones, un puente en Colorado, Alcatraz, etc… El sistema de dificultad, con toques de rol que dividen los enemigos y las armas en cuatro códigos de color, obligándonos a utilizar armas de un determinado color para acabar con los enemigos del mismo tipo no acaba de convencer, más que nada porque las armas son casi todas iguales pese al cambio de rareza y, sobre todo, porque a veces nos topamos con partes del escenario repletas de enemigos de una rareza muy superior a la de nuestro equipo, obligándonos a batirnos en retirada y restando, por tanto, nuestra libertad de exploración. En todo lo demás, desde luego, este *Far Cry* sigue siendo excelente, tanto a nivel jugable como técnico o de tiroteos. El problema es que se nota que han hecho esta entrega deprisa y corriendo, sin añadir novedades jugables destacables y ofreciendo un argumento y un mundo de juego muy desaprovechados. ○



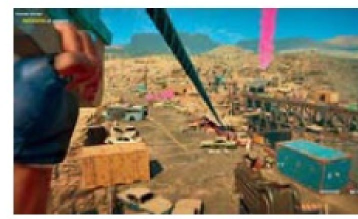
■ El sigilo es una opción interesante que, además, nos puede otorgar mayores recompensas. Si nos descubren, pues a tiros.



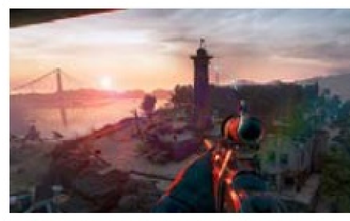
■ Una de las tareas secundarias más interesantes consiste en comparar fotografías de antes del apocalipsis con la actualidad.

» EXPEDICIONES AL FIN DEL MUNDO

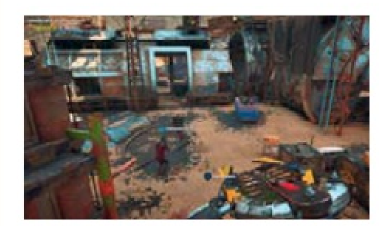
Una de las novedades más interesante de esta nueva entrega son las expediciones, que nos permiten visitar otras regiones de EE.UU. Además de suponer un soplo de aire fresco en cuanto a ambientación, su pequeño tamaño resulta perfecto para ofrecer un diseño de niveles más estratégico.



RECUPERAR UN ARTEFACTO siempre es el objetivo. Podemos ir con sigilo, pero al coger el objeto nos perseguirán como locos.



ALCATRAZ es uno de los siete escenarios disponibles en las expediciones y uno de los más memorables de todos ellos.



PODEMOS JUGAR EN COOPERATIVO toda la aventura, expediciones incluidas. La diversión, claro, se multiplica mucho.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La jugabilidad de la quinta entrega. Las expediciones. El apartado técnico. El cooperativo.

» LO PEOR

El mundo apocalíptico está muy desaprovechado en lo jugable. Poca novedad y es corto.

Te gustará + que... BRAVO TEAM



Te gustará − que... FAR CRY 5



90	» GRÁFICOS	Excelente en todos los aspectos, especialmente la naturaleza.
90	» SONIDO	BSO licenciada que casi no oímos, pero llena de temazos. Gran doblaje.
80	» DIVERSIÓN	La jugabilidad de *Far Cry 5*, pero casi sin novedades y trama mediocre.
75	» DURACIÓN	22 misiones que se acaban en unas 15 horas y no tiene multijugador.
NOTA 80		A nivel jugable echamos en falta más novedades, pero lo peor es lo desaprovechado que está el rollo post-apocalíptico.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

TURTLE BEACH ELITE PRO 2

TIPO	**AURICULARES**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**249,99 €**
WEB	**ES.TURTLEBEACH.COM**

Lo mejor en calidad de sonido y opciones

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!

Turtle Beach nos ofrece en su gama más alta unos auriculares capaces de convencer incluso a los jugadores más sibaritas del sonido.

» **CALIDAD DE SONIDO:** Con el apellido "Elite" sólo podemos esperar lo mejor de lo mejor. Y así es. Sus enormes drivers reproducen hasta el más sutil de los sonidos con mucha claridad y, sobre todo, naturalidad. Aunque hay distintas ecualizaciones, ninguna suena artificial. Los graves potencian y dan profundidad y los siempre presentes agudos proporcionan claridad a la escena. Lástima que su logrado efecto "surround", al ser activado, enmascaré más de la cuenta y eche a perder en parte el excelente resultado en estéreo.

» **CONECTIVIDAD:** Cuenta con un amplificador independiente que se conecta al puesto USB (y al óptico en las PS4 antiguas y en la PS4 Pro) y desde el que podremos regular únicamente el volumen. Ni las cúpulas ni el cable que une cascos y amplificador cuentan con más controles ya que todo se configura desde la app para móvil Turtle Beach Audio Hub. Desde ella, eso sí, se pueden regular multitud de parámetros de manera inmediata, aunque puede ser algo engorroso en mitad de una partida.

» **ACABADO:** Su diseño desprende sobriedad y atención al detalle, como las almohadillas adaptables al uso con gafas. Son bastante "tochos", pero la banda de suspensión reparte bien el peso en la cabeza. Los materiales son de una factura superior a la media del mercado, pero se echan de menos detalles "premium" como otros auriculares de la competencia.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Están al alcance de muy pocos bolsillos pero ofrecen todo lo que un jugador exigente (incluso a nivel competitivo) puede pedir: calidad de sonido, efecto "surround" logrado y comodidad.



PS4 | 12,95 € | BLADE | WWW.BLADE.ES

» PS4 Dragon Ball Combo Pack

Personaliza y protege tu Dual Shock 4 con este pack de Dragon Ball Z que incluye una funda de silicona con todo el poder de las Bolas de Dragón y grips para mejorar el rendimiento de los sticks ¡Y personaliza la barra de luz del Dual Shock 4 con el logo de DBZ!

» **VALORACIÓN: BUENA**

PS4 | 24,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Kit Starter Pack PS4 Revolver



Inspirado en *Red Dead Redemption2* (aunque sin licencia oficial) nos llega este pack de Indeca que incluye unos ergonómicos auriculares, cable para cargar los mandos y unos "grips" para los sticks.

» **VALORACIÓN: BUENA**

PS4/PS3 | 9,95 € | BLADE | WWW.BLADE.ES

» Micrófono USB



La firma barcelonesa Blade nos trae un micrófono USB con un cable más largo de lo habitual (4 metros) compatible no sólo con PS4 sino también con PS3, Xbox 360 y PC. Funciona con la mayoría de juegos de "karaoke" del mercado, incluyendo las últimas entregas de series como *Let's Sing* o *La Voz*.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

RAIJU TOURNAMENT EDITION

TIPO	**CONTROL PAD**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**RAZER**
PRECIO	**149,95 €**
WEB	**WWW.RAZER.COM**

Una excelente alternativa al Dual Shock 4

Razer adapta su pad más profesional a los jugadores amantes de la asimetría y el control total.



» ERGONOMÍA: Es más compacto que el Raiju original y ofrece un tamaño ideal para todo tipo de manos. Los sticks son simétricos, lo que gustará a los amantes de la configuración de Xbox, pero la cruceta queda en una posición no tan cómoda si vas a usarla intensivamente. Los sticks tienen una superficie cóncava que se agarra bien al pulgar pero no tanto como los capuchones extra que traía el Raiju original.

» CONTROLES: Los botones superiores han mejorado ya que ahora están levemente separados, y no los pulsaremos a la hora de usar los dos botones M1 y M2 extra situados en esa zona. Tanto R2 como L2 pueden ver su recorrido limitado con un interruptor, ideal para shooters, pero eso hace que en algunos juegos como *Destiny 2* a veces falle la pulsación. Los sticks no tienen zona muertas y permiten una gran precisión. Los botones frontales siguen siendo mecánicos. Los M3 y M4 situados en la parte inferior son ahora paletas, más grandes y fácil de accionar.

» EXTRAS Y ACABADO: Materiales de primera calidad y durabilidad garantizada. Esta versión permite el uso inalámbrico o con cable para reducir la latencia y solucionar los problemas de sensibilidad de L2 y R2 *cuando se acota* su recorrido. Mediante una app para móvil se pueden crear varios perfiles, remapear los botones M, la intensidad de la vibración y un modo especial de apuntado más sensible.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Si siempre has preferido una configuración de sticks asimétrica, este es tu mando. Preciso y con unos botones extra que proporcionan una gran ventaja en algunos géneros.

SOUND BLASTER X G6

TIPO	**TARJETA DE SONIDO EXTERNA**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**CREATIVE**
PRECIO	**149,95 €**
WEB	**ES.CREATIVE.COM**

Bi-amplifica tus sentidos y notarás la diferencia

La nueva generación de tarjetas externas de Sound Blaster llega para transformar tu experiencia auditiva y darle una nueva dimensión.

» FUNCIONALIDADES: Su amplificador dual potencia cada uno de los dos canales de tus auriculares estéreo para que el sonido gane en contundencia y claridad. Seguirá limitada por la calidad de los drivers de los auriculares pero la diferencia es notable. Su modo "Scout" eleva el volumen de los sonidos más leves para posicionar mejor la fuente, muy ayudado por un logrado efecto 7.1 que, como siempre, necesita de unos oídos receptivos a estas sutilezas del "surround". Toda la escena sonora gana presencia y el sonido, en general, revive. La diferencia en toda la experiencia sonora es más que notable.



» CONECTIVIDAD: La conexión con PS4 es "plug&play" mediante el cable USB-mini-USB incluido. Cuenta con una entrada y una salida óptica, o ratón, un jack 3,5mm para los cascos y otra entrada para un micrófono independiente. El nuevo software Sound Blaster Connect (para uso en ordenador) permite una ingente cantidad de ajustes y ecualizaciones, aunque el resultado de las mismas estará muy condicionado por la calidad de tus auriculares. También es compatible con PC/Mac, Xbox y Switch.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

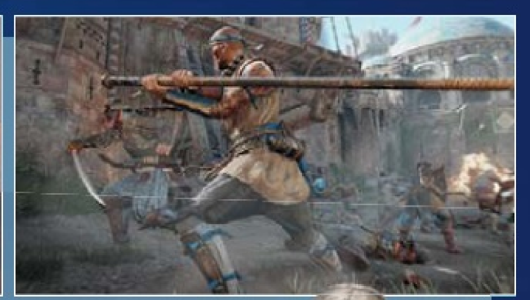
Si dispones de unos buenos auriculares estéreo podrás disfrutar de muchas más opciones de configuración de ese "extra" que ofrecen de serie los sets más prestacionales.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del multijugador online: cada mes viene repleto de grandes juegos (este mes por valor de 90 euros). Aquí están las novedades que no te debes perder.





ELIGE TU HÉROE PARA **LA BATALLA FINAL**

JUEGAZO DEL MES FOR HONOR

¿Alguna vez has soñado cómo sería si guerreros de todas las épocas pudiesen luchas entre sí? ¡*For Honor* lo ha hecho realidad y es uno de los juegos destacados del mes para kis miembros de PS Plus! Tras un gran cataclismo, caballeros, samuráis y vikingos habitan el mismo continente. Pero estos personajes llevan la guerra en las venas, ¡y tú con ellos! Escoge entre los distintos tipos de guerrero a tu alcance: ¿prefieres ser un caballero y luchar por tu honor? Los samuráis son versátiles y letales; pero si prefieres ser un auténtico "berserker", las habilidades del vikingo son perfectas para ti. Como también lo es El Arte de la Batalla, el genial sistema de control del juego: al instante lo habrás dominado y podrás descubrir todas sus posibilidades de combos, fintas y bloqueos. El realismo de este sistema hará que sientas cada golpe y estocada, En el Modo Historia conocerás a la sanguinaria Apollyon y su legión, en medio de cruentas batallas. Prepárate para asaltar castillos y fortalezas, donde también te tendrás que enfrentar a los jefes más temibles que puedas imaginar. Derrótalos en un duelo mortal y lucha por la supervivencia de tu bando. Unos personajes tan espectaculares merecen combates a su altura, y ahí entra el magnífico modo multijugador de *For Honor*. Hasta ocho jugadores pueden participar en los modos competitivos del juego. Prepárate para batallas épicas, en las que la coordinación con tus aliados será crucial. ¡Y eso no es todo! También puedes jugar con un compañero en el Modo Historia, en una aventura cooperativa. ¿Estás listo para empuñar tu arma, guerrero?



LOS OTROS JUEGOS DEL MES

Si eres de PS Plus podrás descargar además, sin coste adicional, *Rogue Aces, Divekick. Gunhouse* y *MGS4: Guns of the Patriots.*



PS4/PS VITA | YUMMYYUMMYTUMMY | ROL

ROGUE ACES

Rogue Aces es un divertidísimo y colorido "matamarcianos" con multitud de modos de juego por descubrir y un enfoque tan vibrante que no te concederá ni un segundo de respiro. Y podemos jugarlo tanto en PS4 como en nuestra portátil PS Vita.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

GAME

20€ DE DESCUENTO

Hasta 20 euros de descuento en artículos seleccionados como un pack de PlayStation VR, *Astro Bot: Rescue Mission* o un Dual Shock 4.

ENDING

20% DE DESCUENTO

20% de descuento sin mínimo de compra en endingclothes.com que es una tienda especializada en camisetas ecológicas fabricadas con algodón orgánico. ¡Cuida tu estilo y también el medio ambiente!



20% DE DESCUENTO

Tenemos un 20% de descuento en www.nosoloposters.com sin mínimo de compra. ¡Tienen muchísimos pósters!



TÚ ERES EL **MAESTRO DE LOS ASESINOS**

JUEGAZO DEL MES
HITMAN

El Agente 47 llega PS Plus con su aventura más espectacular. Un thriller de espías que te llevará por todo el mundo: desde París hasta Hokkaido, pasando por Bangkok, Colorado o Marruecos, entre otros escenarios. Una vez localices a tu objetivo, tú decides cómo liquidarlo. ¿Tal vez usando un disfraz para pasar inadvertido? ¿Con un arma de fuego, o un método más sutil como una trampa casera? *Hitman* es el juego definitivo de acción y sigilo. Además esta versión incluye todos los episodios, localizaciones y modos de juego de la primera temporada. ¡Y todo totalmente gratis!

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

DEMO DE SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Sony invita a los miembros de PS Plus a una prueba de juego exclusiva de *Sekiro: Shadows Die Twice* los días 15 y 16 de febrero en su PlayRoom de Madrid (C/ Pedro de Valdivia nº10). Se trata de una emoclonante aventura de acción, de los creadores de la saga *Dark Souls* y *Bloodborne*.

DE 10GB A 100GB EN LA NUBE

A partir de este mes, Sony ha ampliado a 100 gb el espacio en la nube que tenemos disponible para guardar partidas y otros datos (hasta ahora eran "sólo" 10 gb).

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- Acceso a la **PlayStation League**.
- **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- **100 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



MULTIJUGADOR ONLINE
ANTHEM, LO NUEVO DE BIOWARE

Sólo los miembros de PlayStation Plus podemos disfrutar del mejor multijugador online en PlayStation 4. Este mes os recomendamos *Anthem*, la nueva propuesta de BioWare, el estudio responsable de míticas sagas como *Mass Effect* o *Dragon Age*. En esta ocasión nos ofrecen una espectacular aventura de ciencia-ficción en la que tendremos que cooperar con amigos para triunfar en las misiones.



VIVE LOS ESPORTS
CON PLAYSTATION LEAGUE

Y continúan las competiciones de PlayStation League. Vive los eSports de la mano de títulos como *FIFA 19*, *Rocket League* o *Gran Turismo Sport* con fantásticos premios. Rankings mensuales, torneos PlayStation Plus Challenges o copas especiales te esperan en esta plataforma. ¡Únete a la PlayStation League!



OCHO AUTÉNTICAS **PESADILLAS** PARA TU PS4

LAS MEJORES AVENTURAS DE TERROR

Zombis, cultos demoníacos, asesinos dementes, seres de ultratumba, monstruos de otros mundos... Amenazas de muy distinta índole nos acechan en PS4, pero... ¿cuál es la más terrorífica de todas?

ANALIZAMOS:

- AMNESIA COLLECTION
- CALL OF CTHULHU
- OUTLAST TRINITY
- REMOTHERED: TORMENTED FATHERS
- RESIDENT EVIL 2
- RESIDENT EVIL 7 GOLD EDITION
- THE EVIL WITHIN 2
- UNTIL DAWN



Aunque gráficamente se hayan quedado "viejunos", siguen mereciendo la pena.





UNA **TRILOGÍA** QUE NO TE DEJARÁ DORMIR

Amnesia Collection

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FRICTIONAL GAMES**
Editor: **FRICTIONAL GAMES**
Precio: **28,49 €**



Jugadores: **1** · Jue. online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Los creadores de *SOMA* alumbraron antes esta terrorífica trilogía que, tras su demoledor éxito en PC, llegó a PS4 conservando todas sus virtudes.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta espeluznante colección reúne tres juegos y su título hace referencia al primero de ellos, *The Dark Descent*. Daniel, su protagonista, está privado de casi todos sus recuerdos. Así recorreremos el siniestro castillo de Brennenburg, habitado por seres de ultratumba y una oscuridad capaz de hacernos enloquecer. *Justine* es el DLC que lo continúa. En él controlamos a un aristócrata que debe usar su ingenio para escapar con vida de unas mazmorras, Por último, *A Machine for Pigs* nos pone en la piel de un industrial llamado Oswald Mandus, que busca desesperadamente a sus hijos... y hasta aquí podemos leer. Sólo os diremos que la trama es de lo más angustiosa y que no se olvida fácilmente.

DESARROLLO. La base jugable sobre la que se sustenta esta trilogía es el sigilo y la resolución de puzles, aunque el tercer juego, *A Machine for Pigs*, apuesta más por la narrativa y deja en un segundo plano los enigmas y las dificultades... aunque su desarrollo sigue siendo escalofriante.

APARTADO TÉCNICO. No vamos a negar que sus gráficos se han quedado ya bastante "viejunos" y que la conversión a PS4 de los originales de PC podría haber sido mejor, pero aún así la experiencia sigue mereciendo la pena si te gusta el terror. Y el apartado sonoro te pondrá los pelos de punta.

» VALORACIÓN: BUENA

Se nota que tienen ya sus añitos, pero si no los jugaste en PC y te gusta el terror, siguen siendo muy recomendables en PS4.



Esta aventura de terror es un genial tributo a la obra de H.P. Lovecraft.





UNA AVENTURA QUE PONDRÁ A PRUEBA TU **CORDURA**

Call of Cthulhu



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CYANIDE**
Editor: **FOCUSHOME INTERACTIVE**
Precio: **49,95 €**

Jugadores: **1** · Jue. online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Aunque no es ni mucho menos perfecto, pocos juegos rinden tributo a la obra de H.P. Lovecraft tan bien como éste. El escritor de Providence estaría orgulloso.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Edward Pierce es un atormentado y alcohólico veterano de guerra reconvertido a detective que decide aceptar un caso inusual: investigar la muerte de la familia Hawkins, en la recóndita isla de Darkwater. Es el primer paso en su descenso a la locura y el comienzo de esta aventura de terror que rinde homenaje al genial H.P. Lovecraft.

DESARROLLO. En Cyanide se han inspirado en *La Llamada de Cthulhu*, el juego de rol "de lápiz y papel", para el sistema de progresión de Esward, que determinará nuestra forma de jugar. Disponemos de una serie de puntos, a repartir en atributos como Investigación, Fuerza o Perspicacia. El porcentaje de cada atributo determina qué acciones podemos realizar. Y por supuesto hay exploración, puzles, sigilo, investigación, algo de acción... Y no podía faltar la locura, que poco a poco nos afecta y cuyo nivel determina qué final veremos.



APARTADO TÉCNICO. Los gráficos son el punto más flojo de *Call of Cthulhu*. Los modelos (y sus animaciones) son propios de un juego de la generación anterior. Asimismo, la resolución deja que desear, y se ve empeorada por un molesto filtro "de grano".

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Visualmente no es puntero, pero lo compensa con un gran guión, una atmósfera muy lograda y una jugabilidad brillante.



Huir y escondernos es la mejor estrategia para sobrevivir a estos 3 juegos.





EL **MIEDO,** A TRAVÉS DE UNA CÁMARA

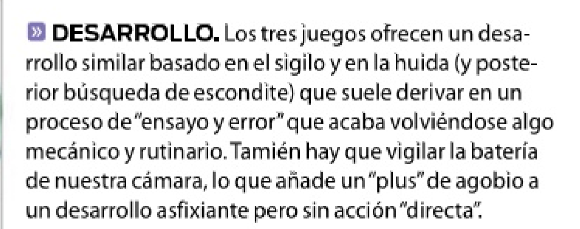
Outlast Trinity

Formato: **PS4**
Desarrollador: **RED BARRELS**
Editor: **WARNER**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Si la noche es oscura y alberga horrores, siempre podemos usar nuestra cámara de visión nocturna. Quién necesita armas teniendo una, ¿verdad?

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Este pack incluye el primer *Outlast* y su DLC *Whistleblower*, y queda redondeado con *Outlast II* (que también puede adquirirse por separado en PS Store por 29,99 euros). Los dos primeros títulos nos trasladas al manicomio de Mount Massive, con el objetivo de averiguar qué ocurrió entre sus muros en dos tramas paralelas que muestran distintos puntos de vista sobre la misma historia. Por el contrario, *Outlast II* cambia de protagonista y de ambientación, y nos sumerge en un siniestro pueblecito de Arizona, en un espeluznante "survival horror" con momentos muy "gore" que dura unas diez horas.

DESARROLLO. Los tres juegos ofrecen un desarrollo similar basado en el sigilo y en la huida (y posterior búsqueda de escondite) que suele derivar en un proceso de "ensayo y error" que acaba volviéndose algo mecánico y rutinario. Tamién hay que vigilar la batería de nuestra cámara, lo que añade un "plus" de agobio a un desarrollo asfixiante pero sin acción "directa".



APARTADO TÉCNICO. Los dos primeros son "justitos", pero *Outlast II* sí supone un salto de calidad, sobre todo en las texturas y en los efectos de luz. Y la BSO acompaña de lujo.

» VALORACIÓN: BUENA
Tres espeluznantes historias que se ven empañadas por una jugabilidad que termina volviéndose repetitiva y "mecánica".



Investigar en un siniestro caserón da mal rollo. Y si además te persiguen todo el rato...





PODRÁS CORRER PERO TAMBIÉN **ESCONDERTE**

Remothered: Tormented Fathers



Formato: **PS4**
Desarrollador: **STORMIND GAMES**
Editor: **DARRIL ARTS**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Títulos como *Haunting Ground* o los *Clock Tower* son los referentes de este "survival horror" desarrollado por el estudio independiente italiano Stormind Games.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Rosemary Reed visita al Dr Felton, un paciente con una extraña enfermedad que decidió dejar de asistir a las sesiones de cura y terapia porque no funcionaban. Pero Rosemary no tiene intenciones médicas, sino detectivescas: la hija de Felton desapareció hace años y se sospecha de su padre. Y aquí comienza nuestra pesadilla...

DESARROLLO. Como en *Haunting Ground*, deberemos apañárnoslas para avanzar casi siempre evitando a un perseguidor (Felton y otros que se irán sumando). Sólo podremos defendernos mediante "quicktime events" usando objetos de defensa (que escasean), y con distracciones y escondites que veamos por el escenario. Exploración, tensión, escasez de objetos para defendernos, puzles… en un agobiante desarrollo que dura unas 5-6 horas.

APARTADO TÉCNICO. Lo cierto es que, para ser un juego "indie", el juego de Stormind Games luce un apartado gráfico sorprendentemente bueno. No está al nivel de un triple A (hay animaciones "reguleras", la IA es mejorable...) pero en general nos ha convencido teniendo en cuenta sus modestos orígenes. La dirección artística y el apartado sonoro brillan con luz propia.

» VALORACIÓN: BUENA
Sus encorsetadas mecánicas pueden echarte para atrás... o encandilarte si te gustó *Clock Tower 3* o *Haunting Ground*.



Claire y Leon viven de forma paralela esta pesadilla en sendas campañas.





EL REY DEL **SURVIVAL HORROR,** EN 1998 Y AHORA

Resident Evil 2

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **59,95€**



Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Capcom da una clase magistral sobre cómo poner al día uno de los juegos de terror más queridos y aclamados por la parroquia de PlayStation.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Claire Redfield llega a Raccoon City en busca de su hermano mientras Leon S. Kennedy se estrena como policía el mismo día en que un brote zombi estalla en la ciudad. De forma paralela, ambos personajes lucharán por seguir con vida en una aventura de terror que sorprende y nos mantiene en tensión a cada paso.

» **DESARROLLO.** El desarrollo sigue siendo puro "survival horror", actualizando viejas fórmulas del original pero manteniendo siempre la esencia. Puzles "marca de la casa", poca munición contra los enemigos (zombie, lickers, etc.), inventario limitado, (donde no faltarán las hierbas), mucha exploración y algún que otro susto son los ingredientes de esta aventura que presenta dos campañas (una por personaje), además de algunos modos de juego extra. Incluso habrá que usar cintas de tinta para guardar la partida en una máquina de escribir como en el original (eso sí, las cintas sólo en el modo Hardcore).

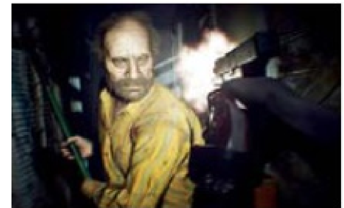
» **APARTADO TÉCNICO.** Aunque algunos puristas pataleen, el cambio a la cámara al hombro es todo un acierto. No sólo nos permite apuntar con comodidad (increíble como se van desmembrando los zombis) sino que nos permite comtemplar el escenario con todo lujo de detalles: el gran acabado de personajes y enemigos, los brutales efectos de luz...

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Disfrutarás o no del original, *Resident Evil 2* es un imprescindible del género y candidato a GOTY aunque haya salido en enero.



RE7 logra mantenernos en tensión durante las 10-12 horas que dura. Y más con PS VR.





LA FAMILIA BAKER TE INVITA A SU CASA

Resident Evil 7: Gold Ed.

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **49,95 €**



Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Antes del "remake" de *RE2*, Capcom supo reformular las bases jugables de la franquicia con una propuesta distinta pero sin renunciar a la esencia de la saga.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** *RE7* arranca con Ethan Winters llegando con su coche a Dulvey, un pequeño pueblo en la Lousiana profunda. Ethan va tras los pasos de su pareja, Mia, desaparecida hace tres años y cuyo rastro le lleva a un viejo caserón cercano a un pantano. Lo que allí encontrará no serán zombis, sino una familia de tarados que oculta un terrible secreto. Ésta es la edición definitiva de *Resident Evil 7* que incluye todos los DLC que salieron con posterioridad.

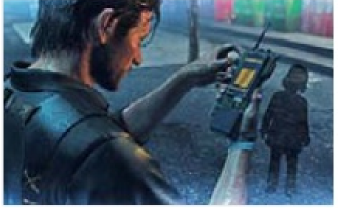
» **DESARROLLO.** Su desarrollo es puro "survival horror", conjugando distintos tipos de terror: maníacos que nos persiguen sin descanso, "jueguecitos" al estilo Saw, apariciones de niñas en una clara referencia al terror oriental... Y *RE7* logra mantenernos en tensión durante las 10-12 horas que dura, a las que hay que sumar los contenidos incluidos en esta *Gold Edition*.

» **APARTADO TÉCNICO.** El motot RE Engine hace posible que nos sumerjamos en esta tétrica y sucia atmósfera, muy inmersiva gracias a la vista subjetiva y potenciada si lo disfrutamos con PlayStation VR (es compatible). Y el apartado sonoro nos pondrá los pelos de punta, con sus chaquidos, alaridos...

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Si te gusta este género, no deberías perdértelo bajo ningún concepto. Y, si te atreves, intenta jugarlo con PlayStation VR.


¿Qué harías por tu hija? El detective Castellanos se enfrenta a un terrorífico "tour de force".





DETECTIVE DE LO PARANORMAL Y DE LO TERRORÍFICO

The Evil Within 2

Formato: PS4
Desarrollador: TANGO GAMEWORKS
Editor: BETHESDA
Precio: 19,95 €
Jugadores: 1 | Juego online: NO
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Sebastian Castellanos continúa su "via crucis" particular en otro "survival horror" que no deberías perderte a poco que te guste pasar miedo.

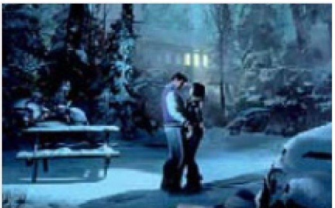
ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tras una primera entrega muy bien recibida, *TEW2* es un "survival horror" en tercera persona que continúa las aventuras del detective Sebastian Castellanos. El juego nos relata cómo Sebastian descubre que su hija, quien creía muerta, no lo está, y tiene que volver a sumergirse en el sistema STEM para intentar recuperarla. Esto nos llevará de nuevo a un mundo de pesadillas, donde las abominaciones acechan en cada esquina...

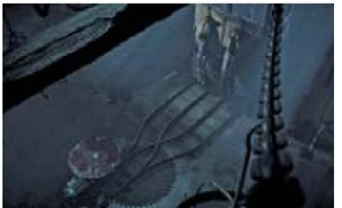
DESARROLLO. En lo jugable, se mantiene el núcleo del original pero mezclándolo con conceptos más actuales. Es decir, por una parte tenemos escenarios cerrados que recorrer, un "gunplay" pretendidamente poco ágil y con munición escasa en el que se nos obliga apuntar a las zonas débiles de nuestros enemigos, pequeños puzles... y por otra parte tenemos áreas abiertas que explorar a nuestro antojo, misiones secundarias, coleccionables...

APARTADO TÉCNICO. Gráficamente supone un salto con respecto al primero, con entornos más amplios, mejores animaciones, personajes más detallados, mejores efectos de iluminación... En general, un juego muchísimo más atractivo visualmente, que se mueve muy bien (a 30 imágenes por segundo en PS4 Pro(. Y aunque cae en clichés del género, lo hace desde un estilo artístico que sorprende.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Mucho más variado y menos encorsesado qe el primero, *TEW2* es un auténtico imprescindible del género en PS4.


De nuestras decisiones y habilidad dependerá quién vive y quién muere en *UD*.





TERROR ADOLESCENTE, DEL CINE A TU CONSOLA

Until Dawn



Formato: PS4
Desarrollador: SUPERMASSIVE GAMES
Editor: SONY
Precio: 19,95 €
Jugadores: 1 | Juego online: NO
Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Un grupo de amigos se reúne en una cabaña de una zona montañosa en la que, tiempo atrás, ocurrieron misteriosas desapariciones. ¿Qué podría salir mal?

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Un grupo de amigos se disponen a darse un "homenaje" en una cabaña de una zona montañosa. Sin embargo, dos chicas desaparecen en extrañas circunstancias... Al cabo de un año, el resto del grupo se reúne en el mismo lugar para conmemorar su recuerdo. Y claro, como en cualquier buen "slasher" cinematografico, la pesadilla continúa.

DESARROLLO. La jugabilidad se basa en la exploración, la toma de decisiones y los "quicktime events". Pero hay que aclarar que, dentro de su concepto, es bastante más "juego" de lo que puede parecer en un principio, gracias a unos "quicktime events" bastante exigentes y momentos en los que tenemos que apuntar a zonas determinadas de la pantalla, que son determinantes para decidir qué sucede con nuestros protagonistas. No os encariñeis mucho con ellos, por lo que pueda pasar...

APARTADO TÉCNICO. Los sombríos entornos funcionan de maravilla, aunque lo más destacable de *Until Dawn* es la calidad de los rostros de sus protagonistas (no tanto de sus animaciones faciales, un pelín forzadas y que denotan que el juego ya tiene unos añitos encima). Pero sigue siendo un buen juego de terror, Y además, está a precio reducido.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Ya tiene sus años y es un concepto de juego muy "particular", pero si te gustan las pelis de terror adolescente, pruébalo.

CONCLUSIONES

El lanzamiento del "remake" de *Resident Evil 2* es un sueño hecho realidad para los amantes del terror consolero más "viejunos", aunque hay otras buenas propuestas en el catálogo de PS4 para que pasemos miedo de las formas más variopintas.

El "remake" de *Resident Evil 2* se sitúa en lo más alto del "ranking" de nuestra comparativa. Con permiso de la puesta al día de *Final Fantasy VII* (que aún no tiene ni siquiera fecha de lanzamiento), seguramente sea el "remake" más esperado de la historia . Y Capcom no ha desperdiciado la oportunidad de brindarnos un grandisímo "survival horror" , manteniendo muchas de las señas de identidad que lo hicieron inolvidable y actualizando con mucho criterio otros aspectos. El resultado es un imprescindible del género, tanto si disfrutaste del original de PSone en 1998 como si te vas a enfrentar por primera vez a la pesadilla que se cierne sobre Racccon City,

El segundo puesto es para *Resident Evil 7: Gold Edition*. Seguimos aplaudiendo su actualización de viejas fórmulas, sumergiéndonos en una aventura diferente pero que logra que nos sintamos "como en casa". Y sobre todo, sigue siendo uno de los estandartes de PlayStation VR. Una aventura de terror perfectamente disfrutable con el visor de Sony que demuestra que el terror es un género que puede darnos muchas alegrías con esta tecnología. Y si alguna pega le podríamos poner a *RE7* sería por su duración, aspecto que queda más que suavizado con los contenidos extra de esta *Gold Edition*.

Sebastian Castellanos y su terrorífico segundo "tour de force" ocupan la tercera plaza. *The Evil Within 2* es un "survival horror" moderno que ningún aficionado al género debería perderse. Y además, está a precio reducido (en físico, ni se os ocurra pillarlo en PS Store ya que allí todavía está a precio de novedad). Nuestro cuarto puesto es para *Call of Cthulhu*. No es un juego gráficamente puntero (más bien todo lo contrario), pero su ambientación está tan lograda que no podemos dejar de recomendarlo a poco que seas fan de la obra de Lovecraft y del juego de rol "de lapiz y papel" de Chasioum.

***Until Dawn* ocupa el quinto lugar.** Una propuesta diferente y más "peliculera" que sigue funcionando aunque ya tenga sus años (y está en la línea económica PlayStation Hits). Sus años tienen también los tres juegos que dan forma a *Amnesia Collection*, lo que gráficamente les pasa factura aunque sigan siendo tres desarrollos espeluznantes. Y tres aventuras nos ofrece también *Outlast Trinity*, capaces de ponernos los pelos de punta aunque sus desarrollos basados en el sigilo y la huida terminan resultando mecánicos y repetitivos. Aún más encorsetado en ese concepto está *Remothered*, aunque sus evidentes guiños a clasicos como *Haunting Ground* le pueden hacer ganar adeptos.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARACTERÍSTICAS GENERALES								CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS								COMPONENTES DE JUEGO						ELEMENTOS DE TERROR							
	Numero de jugadores	Vista subjetiva	Número de juegos o DLC incluidos	Compatible con PlayStation VR	Edición en formato físico	Duración	Rejugabilidad	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Enemigos	Animaciones	Banda Sonora	Efectos de Sonido	Voces	VALORACIÓN	Exploración	Acción	Puzles	Sigilo/huida	Vehículos	VALORACIÓN	Argumento	Ambientación	Diseño de enemigos	Terror psicológico	Sustos	Gore	VALORACIÓN	TOTAL
Amnesia Collection	1	Sí	3	No	No	B	R	B	B	B	B	R	MB	MB	B	B	Alto	Bajo	Medio	Alto	Nulo	B	MB	MB	B	Alto	Medio	Bajo	MB	B
Call of Cthulhu	1	Sí	1	No	Sí	B	E	MB	B	B	B	B	B	MB	B	B	Alto	Medio	Medio	Alto	Nulo	MB	MB	MB	MB	Alto	Medio	Bajo	MB	MB
Outlast Trinity	1	Sí	3	No	Sí	B	R	B	MB	B	B	R	MB	MB	MB	MB	Alto	Bajo	Bajo	Alto	Nulo	R	MB	MB	B	Bajo	Medio	Alto	MB	B
Remothered: Tormented Fathers	1	No	1	No	No	R	R	R	MB	B	B	R	MB	MB	B	B	Alto	Bajo	Medio	Alto	Nulo	B	MB	MB	MB	Medio	Medio	Bajo	MB	B
Resident Evil 2	1	No	1	No	Sí	MB	MB	MB	E	E	E	E	MB	E	MB	E	Alto	Medio	Alto	Medio	Nulo	E	MB	E	E	Bajo	Medio	Alto	E	E
Resident Evil 7 Gold Edition	1	Sí	4	Sí	Sí	MB	B	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	Alto	Medio	Medio	Alto	Bajo	E	MB	E	B	Medio	Medio	Medio	MB	E
The Evil Within 2	1	No	1	No	Sí	MB	B	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	MB	MB	Alto	Medio	Medio	Medio	Nulo	E	MB	MB	E	Medio	Bajo	Alto	MB	MB
Until Dawn	1	No	1	No	Sí	MB	E	MB	MB	MB	B	R	MB	MB	E	MB	Medio	Medio	Medio	Medio	Nulo	MB	MB	E	B	Bajo	Medio	Bajo	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Grupo V, con domicilio en C/ Valportillo Primera 11 - 28108 Alcobendas (Madrid), y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Grupo V.

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Aliens: el regreso (pero a PS4)

¡Saludos a todos los integrantes de la mejor revista de videojuegos! Después de la decepción (al menos para mí) que ha supuesto el anuncio de *Alien: Blackout*, quería saber si aún queda esperamza de que veamos otro juego de Alien para PS4 o si ya sería para la nueva PS5. ¡Gracias!

@Benito Llamazares

Nosotros también nos emocionamos con el anuncio de *Alien: Blackout*, para luego descubrir que, efectivamente, es un juego para móviles. Pero tranquilo que FoxNext Games, la división de videojuegos de Fix, han adquirido Cold Iron Studio, una empresa integrada por veteranos del sector con experiencia en juegos como *BioShock Infinite*, que van a encargatse de hacer un nuevo juego para consolas. Eso sí, no detallas ni la fecha, ni si será para PS4 o para su sucesora. Toca esperar a próximos anuncios.

Dudas para el año nuevo

Hola Playmanía. ¡Vaya tela con el inicio de año! Cada mes sale un título y cada uno es mejor que el anterior. ¿Alguna recomendación? Muchas gracias.

@Jesús Costa Escrivá

Pues la verdad es que sí. Hacía mucho tiempo que no teniasmo un comienzo de año tan "potente" con dos candidatos a GOTY ya en el mismo mes de enero. Nos referimos, claro está, a *Resident Evil 2* y *Kingdom Hearts III*, dos obras maestras en su género que no deberían faltar en ninguna colección que se precie. A partir de ahí, es una cuestión de gustos. El 15 de febrero salieron grandes juegos como *Metro Exodus*, *Jump Force* (irresistible para "otakus") y *Far Cry: New Dawn* (que mola bastante, aunque tenga cierto "tufillo" a DLC encubierto). Si te gusta la acción en cooperativo, el 22 de febrero tienes una cita con *Anthem*, lo nuevo de BioWare (creadores de sagas míticas como Dragon Age o *Mass Effect*). Y más adelante, en marzo tenemos otro imprescindible que será *Devil May Cry 5*. Y también Sekiro: Shadows Die Twice, otra propuesta de mucha calidad firmada por FromSoftware (aunque no gustará a todos). Y en abril nos espera *Days Gone*...



The Hong Kong Massacre es un violento juego de acción al estilo *Hotline Miami*. Ya está disponible en PS Store.

Juegos al estilo John Woo

¿Qué pasa, familia? Soy un gran fan del cine de John Woo y je visto que sale en PC un juego que se llama *The Hong Kong Massacre*. ¿Lo veremos en PS4?

@Juanjo Díaz

¡Sí! *The Hong Kong Massacre* sale en PC pero también en PS4. Como bien dices se trata de un juego con una ambientación y una historia dignas de una peli de John Woo, pero con un desarrollo y una perspectiva (cenital) muy en la linea de los *Hotline Miami*. Aquí también podemos morir de un disparo, aunque podemos activar un "tiempo-bala", mejorar nuestras armas... Ya está en PS Store.

Toki haciendo monerías en PS4

Hola chicos. He visto el nuevo *Toki* de Switch y me preguntaba si saldrá también en PS4 y qué llevaría nuestra edición. ¡Gracias!

Pedro Santos

De momento no, pero no es descartable. Tenemos un caso parecido con la edición 25º Aniversario de *Flashback*, que salio sólo para Switch y, al tiempo, también en PS4. Nos hemos puesto en contacto con sus responsables en España y no lo pueden confirmar, pero tampoco nos lo han desmentido categóricamente. En cuanto a la edición, no lo sabemos pero por razones obvias no puede ser igual a la de Switch.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Qué es exactamente PlayStation Now?

¡Hola playmaniacos! He visto que se ha formado mucho revuelo ante el anuncio de Sony de que PlayStation Now va a llegar a España. ¿Podéis explicarme lo que es exáctamente? Muchas gracias.

@ Rosario Valverde

PlayStation Now es un servicio de suscripción que nos permitirá jugar vía streaming (de forma instantánea en la nube sin necesidad de tener el juego físicamente o descargado) a más de 600 juegos de PS4, PS3 y PS2. Además, se podrá jugar tanto desde PS4 como a través de un PC. De forma alternativa, PS Now también nos permitirá descargar los videojuegos de PS4 y PS2 directamente a nuestra PS4 para poder jugar sin conexión y a la resolución nativa del título en cuestión. Evidentemente, es un servicio de pago, aunque Sony aún no ha confirmado a cuánto ascenderá la cuota mensual en nuestro país (por ejemplo, en EE.UU. son 20 dólares al mes o 100 al año). De momento, este mes de febrero hay una beta gratuita para probarlo. En el próximo número os daremos todos los detalles.





■ *Night Trap* salió en Mega CD en 1993 y hoy es un juego de culto, por lo que Limited Run decidió hacer una limitada edición física para PS4 y PS Vita.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Onimusha para PS4 sale en físico?

@Roberto Carlos

Por desgracia, no. *Onimusha Warlords* sí cuenta con versión en formato físico en Estados Unidos y Asia, pero en Europa sólo ha sido lanzado en formato digital. Una pena.

¿Cuándo llegará FireStorm?

@Gonzalo Pellicer

A partir del próximo mes de marzo podremos disfrutar de Firestorm, el battle royale de *Battlefield V* con el que EA y DICE pretenden competir contra *Call of Duty: Black Ops IIII* y su Blackout y el resto de exponentes del género.

¿Phoenix Wright habla castellano?

@Raúl López

Pues al no haber sido confirmado oficialmente... entendemos que no. Salvo sorpresa de última hora, para ganar los juicios en *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* tendremos que saber algo de inglés, ya que no llegará traducido.

¿Al final Kingdom Hearts III tendrá contenido en PS VR?

@Susana Villar

¡Efectivamente! La primera parte de la experiencia de realidad virtual "Kingdom Hearts VR Experience" para PlayStation VR ya está disponible en Japón. Y en el futuro estará disponible también en occidente, pero todavía no hay fecha confirmada.

Reviviendo Night Trap

Hola amigos de PlayManía. En la sección En Primera Persona del mes pasado, el entrevistado afirma que vendieron 8000 copias de *Night Trap* para PS4 en menos de un minuto. ¿Qué juego es este?

@Rafael López

Se trata de un mítico juego lanzado originalmente para Mega CD en 1993. Es una especie de "película interactiva" que en su día levantó bastante polvareda y que hoy por hoy es recordada con mucho cariño por los que la jugaron en su día, razón por la cual los chicos de Limited Run lanzaron una edición en formato físico para PS4 y PS Vita.

¿Qué pasa con Star Wars?

Salud Playmaníacos. Yo quería preguntar si se sabe algo nuevo y confirmado sobre los próximos videojuegos de Star Wars. Gracias y que la Fuerza nos acompañe.

@Fermín Ochoa

Pues hace unas semanas saltaba la noticia de la supuesta cancelación por parta de EA de otro juego basado en la famosa saga galáctica. Se trataría de una aventura de mundo abierto, desarrollada por EA Vancouver y en la que se iba a utilizar gran parte del trabajo realizado por Visceral Games para su juego de Star Wars (que nunca veremos dado que EA cerró el estudio). Se especula con que en EA Vancouver inicien otro proyecto tambien vinculado a Star Wars, pero hoy por hoy, el único juego oficialmente en desarrollo para PS4 basado en la sage creada por George Lucas es *Star Wars: Jedi Fallen Order*, desarrollado por Respawn y previsto para finales de año.

Nuevas entregas de Dark Souls

Hola Playmanía: Soy un gran fan de la saga *Dark Souls* y me gustaría saber si habría alguna posibilidad de que los chicos de FromSoftware la recuperen en algún momento. Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

@Santiago Garcinuño

Pues ahora mismo en FromSoftware están volcados, con su "alma mater" Hidetaka Miyazaki a la cabeza, en *Sekiro: Shadows Die Twice*, una aventura de acción y sigilo que supondrá un cambio con respecto a otras obras del estudio, aunque sin renunciar a algunas de sus particularidades. Además, el 1 de marzo lanzan en Europa *Dark Souls Trilogy*, un recopilatorio que incluirá *Dark Souls: Remastered, Dark Souls II: Scholar of the First Sin* y *Dark Souls III: The Fire Fades Edition*. Es decir los tres juegos con todos sus DLC en tres discos. También incluirá todas las BSO (110 temas y más de 6 horas de música), pero éstas no estarán en formato físico. Con respecto a un posible Dark Souls 4, sus creadores han afirmado que no habrá más entregas de la saga, pero bueno, en este mundillo nada es imposible.



TU OPINIÓN CUENTA



¿Qué os está pareciendo Kingdom Hearts III?

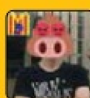
Vuelvo a ser un niño



Andrés Cardona

"Tengo 38 años y debo decirles que el juego me ha encantado. Volví a ser niño y me hizo recordar con nostalgia cuando estuve en Disney. Totalmente feliz y recomiendo mucho el juego".

Es más de lo mismo



Jordi Jekyll Hyde

"Pues yo estoy un poco decepcionado. Me esperaba más novedades respecto a los anteriores juegos. Es "más de lo mismo" pero potenciado gráficamente, claro. Le daría un 7 sobre 10".

Muchos años de espera



Pau Montserrat Ràfols

"Me está gustando bastante, aunque quizá el juego es algo corto para tantos años de espera. Eso sí, dicen que el final es espectacular. Tengo muchas ganas de llegar a él".

Es una "delicatessen"



Txema AP

"Recuerdo que la primera vez que escuché hablar de esta saga, al principio creí que era una coña. ¿Disney con personajes de Final fantasy? La premisa me pareció muy infantil, hasta que jugué la primera entrega y... DIOS.La sorpresa que me lleve fue maravillosa, la historia es buenísima, los personajes muy carismáticos y la BSO es una maravilla. Este nuevo juego que cierra la historia de Sora y compañía es una "delicatessen". Le doy un 10 porque me gusta todo de él".

Bastante corto...



José Ramírez Prat

"Pocos mundos, demasiado pocos... Es bastante corto. Debería haber mundos extra que no tuvieran que ver con la historia principal para conseguir habilidades únicas y llaves nuevas. Se le podría sacar más partido al juego y las cinemáticas son demasiado largas, aunque el sistema de combate me parece bastante bueno. Además, una arena con rivales míticos no habría estado mal".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opinais de PlayStation Now? ¿Os vais a suscribir?

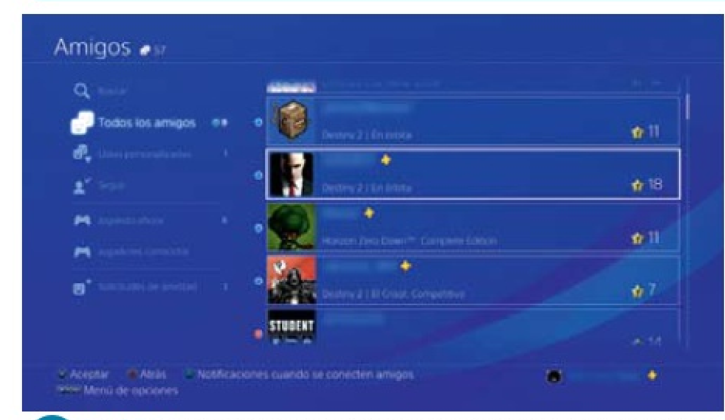
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

MANTENTE SIEMPRE **EN CONTACTO** CON TUS AMIGOS

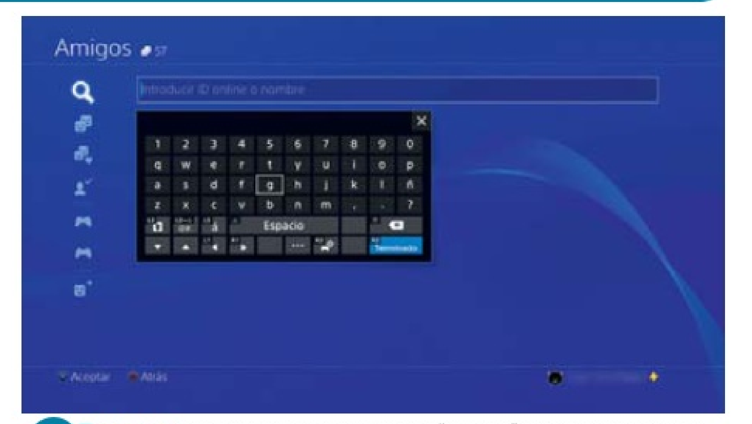
En buena compañía

No hay nada como jugar en compañía. Y cuantos más amigos tengas, más sencillo será que puedas jugar acompañado, ya sea cooperando o compitiendo. Revisa estos consejos que te damos para ver si haces todo lo posible por ser popular en PSN.

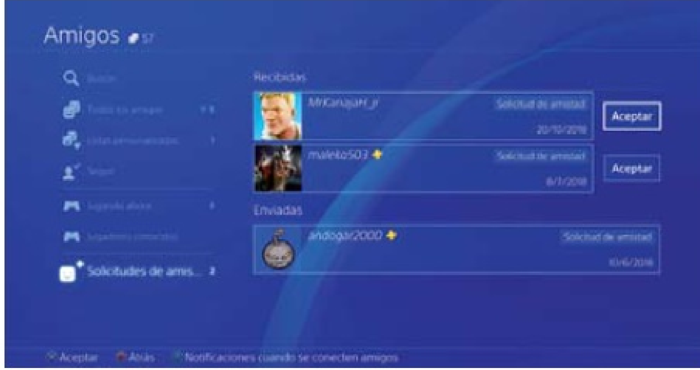
1. GESTIÓN



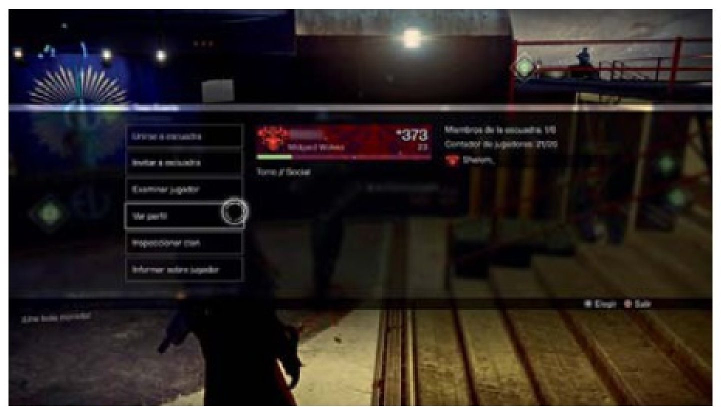
1 Amigos. Para saber qué usuarios tienes añadidos como "Amigos", desde el menú principal de la consola, entra en "Amigos" para ver la lista completa y si están online o si no, cuándo lo han estado por última vez.



2 Buscar. Ve al menú principal y entra en "Amigos". La primera opción es "Buscar" y en ella podrás indicar el id online (nick) o su nombre real. PSN te ofrecerá una lista de usuarios con ese nombre o similares.



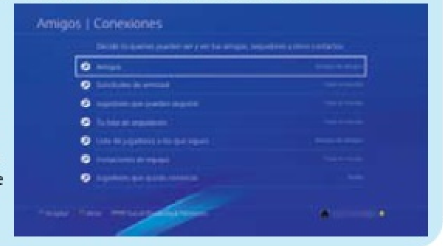
3 Añadir. Una vez lo encuentres en la lista descrita en el punto anterior, pincha sobre el icono que hay a la derecha de su nick y selecciona "Enviar solicitud de amistad". Si eres tú quien la ha recibido de otro usuario, ve a "Amigos/ Solicitudes de amistad/Recibidas" y pulsa sobre "Aceptar".

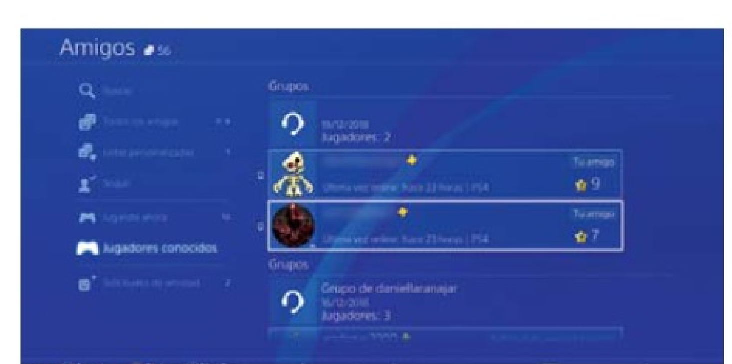


5 Juegos. En casi todos los juegos con modalidad online podrás, de una manera u otra, examinar el perfil de los jugadores y mandar la pertinente solicitud de amistad.

En 2 minutos...

SE VISIBLE. Si quieres fomentar las relaciones interpersonales con tu PS4 tendrás que ser lo más visible posible para los demás. Ve a "Perfil" desde el menú principal y pulsa en la opción "Estado online" para seleccionar "online". Y para que puedas ser encontrado cuando un amigo te busque por primera vez y para que se puedan comunicar contigo posteriormente, debes revisar que los ajustes de las opciones de Privacidad así lo contemplan. Desde el menú principal ve a "Ajustes/ Gestión cuentas/Ajustes privacidad/ Amigos y conexiones" y podrás un listado de 7 opciones que regulan si puedes recibir de desconocidos solicitudes de amistad, quien puede seguirte, quién puede ver cuales son tus amigos, etc. Revisa una a una las posibilidades y asegúrate que se ajustan al nivel de privacidad o accesibilidad que quieras.



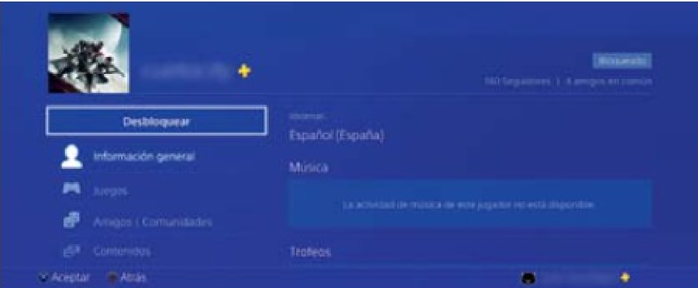


7 Historial. Si quieres añadir como amigo a un usuario con el que coincidiste en un Grupo de voz hace algún tiempo y no te acuerdas de su nick, ve a "Amigos/Jugadores conocidos". Veras un historial de fechas pasadas con todos los usuarios con los que conectaste.



4 Grupos. Si en un chat de voz hay gente que no conoces, puedes enviarles directamente una solicitud de amistad situándote sobre su nick en la lista de componentes del grupo y pulsando sobre el icono que hay a su derecha.





6 Bloquear/eliminar. Si quieres bloquear a algún amigo temporalmente o el eliminarlo definitivamente, ve a "Amigos", entra en su perfil y pulsa en "..." para luego seleccionar "Bloquear" o "Eliminar". Ten en cuenta que desaparecerá de tu listado de amigos y si quieres desbloquearlo deberás buscarlo y pulsar sobre "Desbloquear" en su perfil. Si quieres añadirlo de nuevo, sigue las instrucciones del punto 1.3.

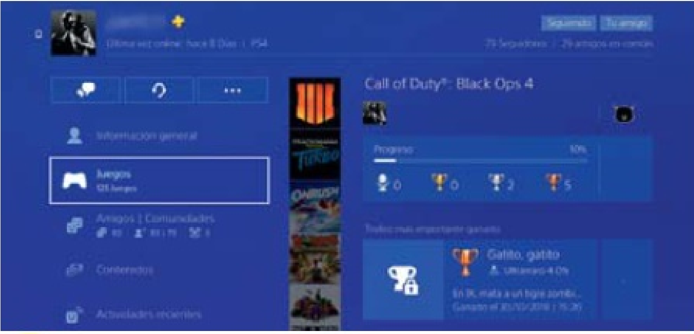
Ojo con...

NOMBRE REAL. Existe la opción de que tanto tú como tus amigos prescindáis de los nicks que usáis en PSN y podáis localizados por vuestro nombre real. Cuando mandes una solicitud de amistad a un nuevo amigo, marca la casilla "Enviar solicitud de amistad cercana" en el último paso. Si por el contrario ya sois amigos, selecciónalo de la lista de "Amigos" del menú principal y, desde la pantalla de su perfil, pulsa sobre "..." y luego selecciona "Enviar solicitud de nombre real". Comprueba también la configuración de tus ajustes de privacidad yendo a "Ajustes/Gestión cuentas/Ajustes de privacidad/Información personal y mensajes".

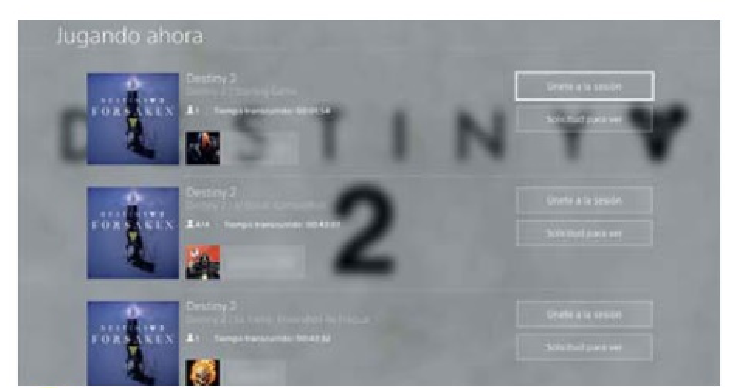


2. ACTIVIDAD





1 Muro. Si desde el menú principal entras en la sección "Novedades", podrás ver a lo que juegan juegan tus amigos gracias a los Trofeos que van ganando y que se anuncian ahí. Mejor aún, si quieres saber si juegan a los mismos juegos que tú, entra en su perfil y selecciona "Juegos" del menú de la izquierda.

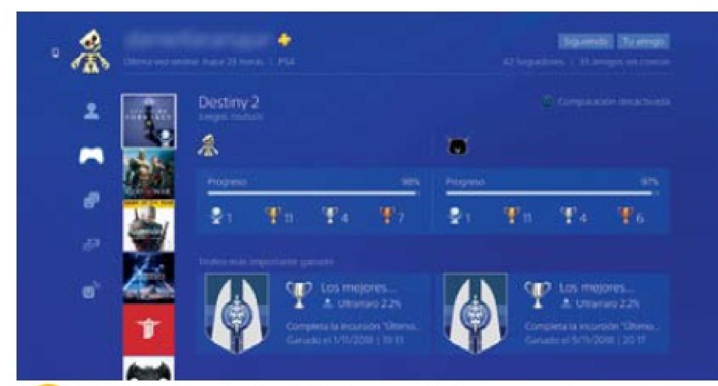


3 Jugando ahora. Si antes de empezar a jugar quieres saber si hay alguien jugando a ese título, desde el menú principal, sitúate sobre alguno de los juegos que tienes instalados. En la parte inferior verás qué amigos están online y jugando a él.

En 2 minutos...

BARRERAS. Sony se toma muy en serio la privacidad de sus jugadores y pone a tu disposición una enorme cantidad de opciones para regular qué y quién puede ver lo que hacemos y decimos. Tanto si quieres abrir mucho "la puerta", cerrarla del todo o buscar un término medio, merece la pena que le dediques un rato a revisar todas las opciones de privacidad a tu alcance, yendo a "Perfil/…/Cambiar ajustes de privacidad". Hay 19 opciones explicadas con detalle para que siempre estés seguro de "cómo de público" quieres ser.

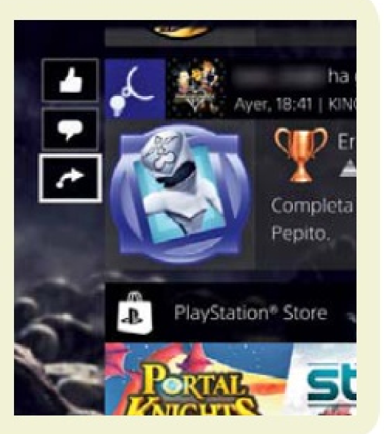


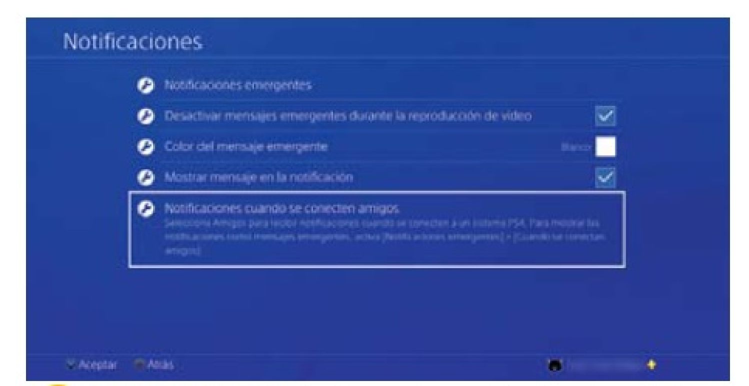


2 Trofeos. Si en el punto anterior has encontrado alguno que juegue a lo mismo que tú, quizá te interese comparar los Trofeos que habéis conseguido. Desde el punto descrito en 2.1, pulsa Triángulo y podrás ver la comparativa por tipo de Trofeo.

Ojo con...

NOVEDADES. La sección del menú principal de la consola llamada "Novedades" es una especie de "Muro" en el que, entre otras cosas, se detallan la actividad de tus amigos, como los Trofeos que ganan, las nuevas amistades que hacen o los nuevos juegos a los que juegan. A todas estas actividades puedes darle un "like" o escribirle un mensaje relacionado con ese logro. O mejor aún, puedes "reenviar" esa actividad y publicarla en tu muro de actividades. Todas esas cosas puedes hacerla si te fijas en los tres iconos que salen en la esquina superior izquierda de la cada de las actividades y pulsas luego sobre ellos.





4 Notificaciones. Puedes hacer que la consola te avise si alguno de tus amigos se conecta a PSN. Para ello ve a "Ajustes/Notificaciones/Notificaciones cuando se conecten amigos" y selecciona qué amigos quieres que generen el aviso.

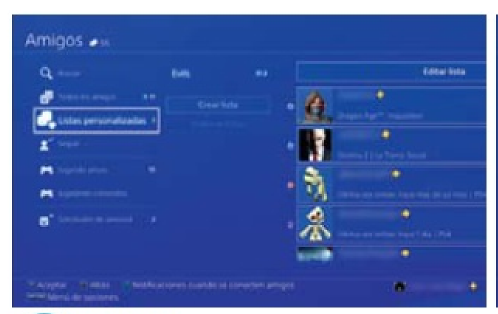


5 Comunidades. La forma más rápida de saber en que Círculos o Comunidades participan tus amigos (y unirse a ellas) es accediendo a su perfil desde la lista de amigos y pulsar sobre "Amigos y Comunidades/Comunidades/Ver todo".

3. COMUNICACIÓN

1 Mensajes. Puedes mandar un mensaje a cualquiera de tus amigos desde multitud de sitios. Por ejemplo, desde la lista de amigos del menú principal, situándote sobre su nombre y pulsando el botón "Options" del mando. Luego selecciona "Enviar mensaje".

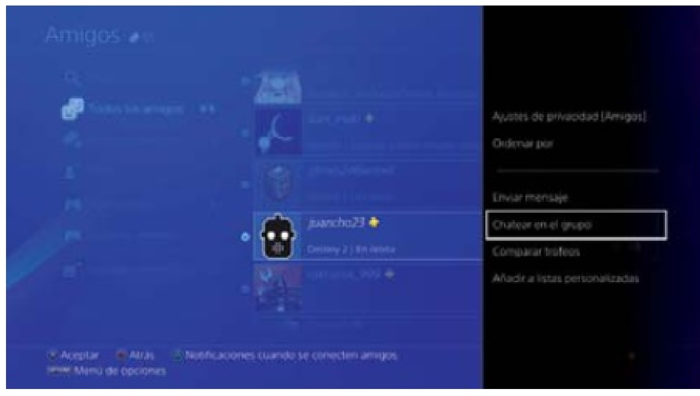






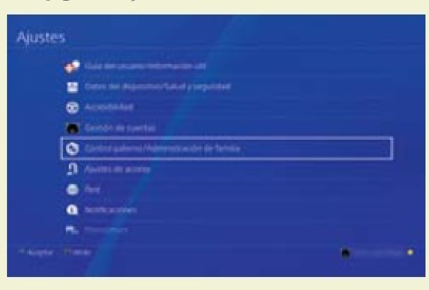
2 Multitud. Puedes agrupar a tus amigos en distintos grupos o listas personalizadas, relacionadas con, por ejemplo, un juego concreto. Ve a "Amigos/Listas personalizadas/Crear lista" y añade a tus amigos tras ponerle un nombre específico. Para enviar un mensaje a todos los participantes de esa lista, ve a "Mensajes/Crear mensaje" y entra en la lista personalizada que quieras para mandarlo a sus componentes.

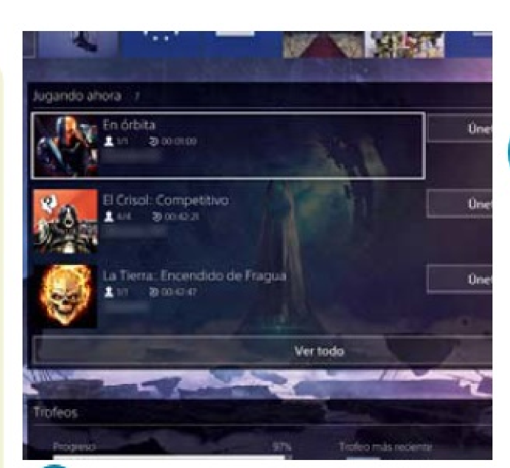
3 Grupos de voz. De igual manera, puedes buscar a algún amigo y crear en un periquete un Grupo de voz con él. Busca a tu amigo en la lista principal y pulsa, estando sobre su Nick, el botón "Options" del mando. Luego selecciona "chatear en el grupo" para que automáticamente se cree en Grupo y se le envíe una invitación a participar en él.



Ojo con...

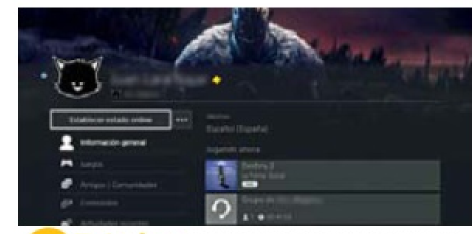
CONTROL PARENTAL. Para que la cuenta de un menor pueda hacer amigos y comunicarse con ellos, el tutor o administrador (dueño de la cuenta principal) debe habilitarlo para ello. Existen diversas opciones y limitaciones para que un menor no reciba contacto externo, pero con una buena supervisión y si se cree oportuno, puede plantearse abrir un poco "la mano". Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Administración de familia" y selecciona la cuenta del menor. Luego entra en "Control paterno/Aplicaciones-Dispositivos-Funciones de red/Funciones de red/Comunicarse con otros jugadores" y selecciona "Permitir".



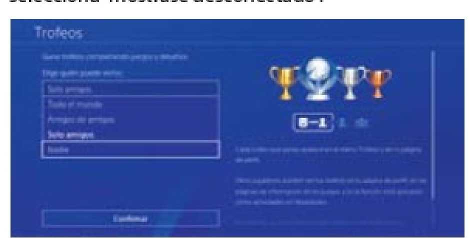


4 Sesión de juego. Unirse a la misma sesión de juego que tus amigos no puede ser más sencillo. Desde el menú principal, ponte sobre uno de los juegos y mira en la parte inferior la sección "Jugando ahora". Al lado de cada uno de tus amigos aparecerá el botón de "Unirse a sesión". Dependiendo del juego, el resultado de esta acción puede cambiar.

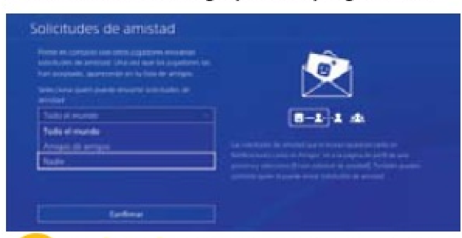
4. INVISIBILIDAD



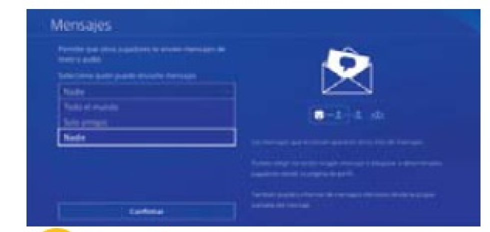
1 Estado. Si lo que quieres es que nadie vea que estás online, desde el menú principal de la consola, ve a "Perfil/Establecer estado online" y selecciona "mostrase desconectado".



2 Actividad. Evita que otros sepan a qué juegas. Ve a tu Perfil en el menú principal y pulsa sobre "..." y "Cambiar ajustes de privacidad/Juegos-Contenidos". Entra en "Actividades, Juegos y Trofeos" y elige "Nadie".



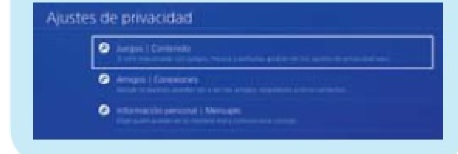
3 Amistad. Si no quieres que jugadores desconocidos te envíen solicitudes de amistad continuamente, sigue la ruta del punto 4.2 y entra en "Amigos-Conexiones/Solicitudes de amistad" y selecciona "Nadie".



4 Mensajes. Si sueles jugar online, es posible que recibas mensajes "no muy agradables". Para evitarlo sigue los pasos del punto 4.2, entra en "Información personal/Mensajes/Mensajes" y selecciona "Nadie"

En 2 minutos...

RELAX. Si buscas pasar un rato tranquilo sin un bombardeo de notificaciones para que te unas a Grupos de voz o sesiones de juego, puedes configurar la consola para que a los ojos de los demás aparezcas como no conectado. Desde el menú principal de la consola ve a "Perfil/Establecer estado online" y selecciona "Mostrase desconectado". Además, y de manera más radical, puedes impedir que te llegue cualquier tipo de invitación o mensaje si entras, también desde la pantalla de Perfil, pulsas sobre "..." y luego en "Cambiar ajustes de privacidad". Las secciones que tienen que ver con tu visibilidad son "Juegos-contenidos/Actividades".



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



KHIII se coloca en lo más alto.





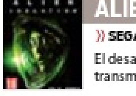
1	Kingdom Hearts III	N
2	FIFA 19	↓
3	Resident Evil 2 Remake	N
4	Red Dead Redemption II	↓
5	Call of Duty: Black Ops 4	
6	GTA V	↑
7	Assassin's Creed Odyssey	=
8	Fortnite: Lote de Criogenización	↓
9	NBA 2K19	↑
10	Battlefield V	=



Battlefield V aguanta el tipo.



AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA 93

CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA 82



DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA 91

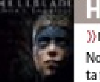
DARKSIDERS III — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA 72

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA 94

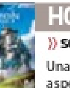


GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

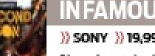


HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

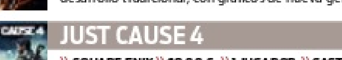
HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA 88



HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

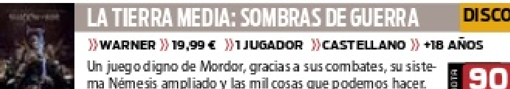


INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87



JUST CAUSE 4 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.
NOTA 79

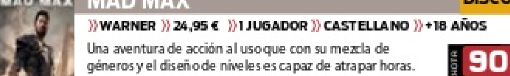
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90



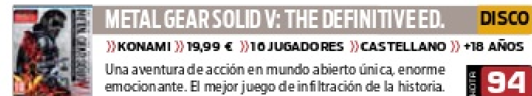
LEGO DC SÚPER-VILLANOS — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
LEGO DC Súper-Villanos es un "festival" para fans de DC y para los "peques"... pero ya va siendo hora de renovar la fórmula.
NOTA 85



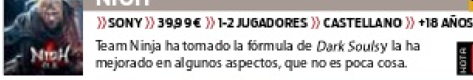
MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90



METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 94

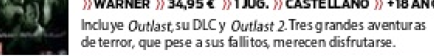
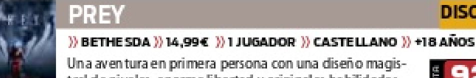



NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

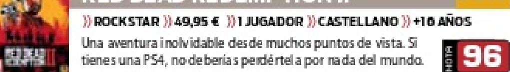


NIOH — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

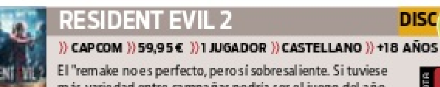
OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92



RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA 96



RESIDENT EVIL 2 — DISCO — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.
NOTA 90



Tres razones para tener...
Kingdom Hearts III

Play ¡El juego del mes!





1. ¡POR FIN NOS LLEGA! Hemos tenido que esperarlo durante mucho tiempo pero la espera ha merecido la pena. Y lo mejor de todo es que *KHIII* ha superado las mejores expectativas.

2. PURA MAGIA. Su desarrollo es pura magia y es realmente variado y divertido. Y se apoya en un sistema de combate delicioso, con mucha miga pero también apto para todos los públicos.

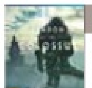
3. GRÁFICAMENTE MARAVILLOSO. Y su apartado gráfico es sensacional, hasta el punto de hacernos dudar de si estamos ante un juego o ante las pelis de animación en las que se basa.



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA **91**



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

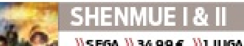
NOTA **93**



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.

NOTA **92**



SHENMUE I & II — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés.

NOTA **77**



SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.

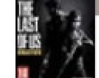
NOTA **91**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA **95**



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA **95**



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.

NOTA **87**



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA **87**



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA **90**



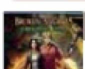
YAKUZA 6
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA **91**

AV. GRÁFICAS

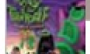




BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

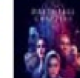
NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA **89**



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 9,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.

NOTA **70**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

NOTA **80**



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

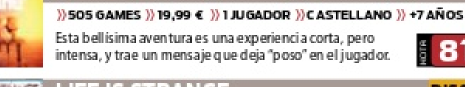
NOTA **78**



LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

NOTA **81**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

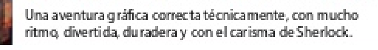
NOTA **87**



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compênsa con creces.

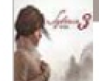
NOTA **82**



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

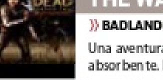
NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA **77**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.

NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.

NOTA **88**



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €



Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores...



1 Resident Evil 2

Con permiso del remake de *FFVII*, éste era la puesta al día que más ganas teníamos de jugar los seguidores de PlayStation. Y Capcom no nos ha defraudado, presentando un "survival horror" adaptado a los usos modernos pero, a la vez, resperando la obra original. Y gráficamente le saca todo el partido al RE Engine.

2 Shadow of the Colossus

El año pasado por estas fechas nos frotábamos las manos con el "remake" de la que, para nosotros, es la mejor obra de Fumito Ueda. Afortunadamente, los chicos de Bluepoint Games hicieron los deberes y nos presentaron una preciosa revisión de *Shadow of the Colossus* a la altura de nuestra PS4.

Los esperados

1 Sekiro: Shadows Die Twice

» PS4 » ACTIVISION » ACCIÓN » 22 DE MARZO

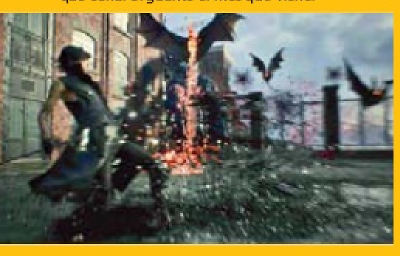
Teníamos pocas dudas, pero tras probar la última creación de From, sólo podemos decir que lo queremos YA. Os contamos los motivos en el reportaje de este mismo número.



2 Devil May Cry 5

» PS4 » CAPCOM » ACCIÓN » 8 DE MARZO

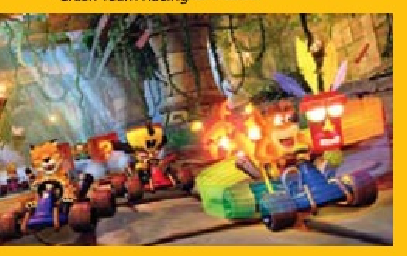
Suponemos que cuando leáis esto, todos habréis podido probar ya las demos de *DMC5* y estaréis con nosotros que es otro "pepinaco" al que habrá que echar el guante el mes que viene.



3 Crash Team Racing Nitro-Fueled

» PS4 » ACTIVISION » VELOCIDAD » 21 DE JUNIO

Tras el excelente "remake" de *RE2*, el siguiente "remake" que promete dejarnos boquiabiertos es *CTR: Nitro-Fueled*, la puesta al día del mítico *Crash Team Racing* de PSone.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

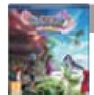
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95

DARK SOULS REMASTERED — DISCO
» FROM SOFTWARE » 34,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor. NOTA 89

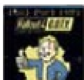
DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano. NOTA 91



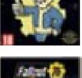
DRAGON QUEST XI — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades. NOTA 92



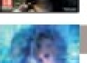
FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA 95



FALLOUT 76 — DISCO
» BETHESDA » 69,99 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con el paso de los parches podría mejorar, pero en su estreno este *Fallout* "multijugador" está repleto de defectos técnicos. NOTA 67



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA 92



KINGDOM HEARTS III — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego. NOTA 93



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas. NOTA 91

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA 95

TALES OF VESPERIA DEFINITIVE EDITION — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión. NOTA 87

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV. NOTA 88

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

LUCHA

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos... NOTA 91

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA 84

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 29,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA 90

SOULCALIBUR VI — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia! NOTA 87

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha. NOTA 89

TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA 90



WWE 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse... NOTA 85

... remakes en PS4



3 Crash Bandicoot N.Sane Trilogy

Otro "remake" que los fans de PlayStation teníamos muchas ganas de pillar por banda (como demostraron sus excelentes ventas) es *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*, la puesta al día de las tres primeras aventuras de Crash. Eso sí, a la hora de jugar, este marsupial quizá se ha quedado un pelín obsoleto...



4 Spyro: Reignited Trilogy

No es de extrañar que tras el éxito de ventas alcanzado con la puesta al día de Crash, Activision decidiera "encargar" hacer lo propio con las tres primeras aventuras del simpático dragoncillo morado Spyro. Tampoco salió mal esta jugada. Y el 21 de junio nos espera otro "remake" similar: el de *Crash Team Racing*.

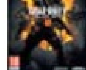
SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 64,99 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.
NOTA **85**



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA **79**



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.
NOTA **90**

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA **91**

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA **75**

FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA **90**

FAR CRY NEW DAWN — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
A nivel jugable echamos en falta novedades con respecto a *Far Cry 5*. Y el rollo "postapocalíptico" está desaprovechado.
NOTA **80**

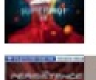
FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA **80**



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA **90**



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA **90**

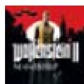


SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA **79**



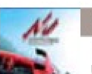
THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA **83**

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA **87**



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA **90**

VELOCIDAD



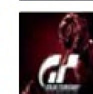
ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA **90**



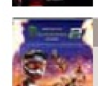
DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA **80**



F1 2018 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,95 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.
NOTA **86**



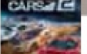
GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA **85**



MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2 — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95€ » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las mejoras con respecto a su antecesor son claras y, aunque la apuesta es atractiva, sigue sin ser una experiencia redonda.
NOTA **74**



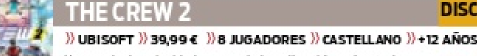
MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA **75**



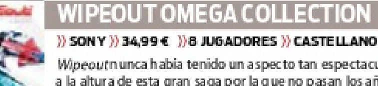
PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 29,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA **90**



RIDE 3 — DISCO
» MILESTONE » 64,99 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega mejora en todo a la anterior, pero sigue presentando un apartado gráfico "justito" y pocos modos de juego.
NOTA **76**



THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA **80**



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA **90**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Ace Combat 7: Skies Unknown** N
PS4 | BANDAI NAMCO | SIMULADOR DE VUELO



Ace Combat 7 sobrevuela la lista de ventas nipona, desplazando a grandes franquicias como *Dragon Quest, God Eater* o *Yakuza*.

2 **Judge Eyes: Shinigami no Yuigon**
PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Dragon Quest Builders 2**
PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA

4 **God Eater 3**
PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN/ROL

5 **Yakuza 4** N
PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1 **Red Dead Redemption II**
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Red Dead Redemption II lidera un mes más la lista de ventas norteamericana. *Veremos cómo le afecta la entrada de KH3 y RE2.*

2 **Call of Duty Black Ops IIII**
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

3 **Spider-Man**
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Battlefield V**
PS4 | EA GAMES | SHOOTER

5 **NBA 2K19**
PS4 | 2K GAMES | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Red Dead Redemption II**
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa ocurre lo mismo que en Estados Unidos,. El mes que viene seguro que veremos por aquí zombis y la magia de Disney.

2 **FIFA 19**
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 **Call of Duty Black Ops IIII**
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

4 **Spider-Man**
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Spyro: Reignited Trilogy**
PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS

MÁS QUE JUEGOS

» Ropa Kingdom Hearts III

www.game.es | Varios precios

Poco merchandising de *Kingdom Hearts* nos faltaba por recomendaros ya, ¿verdad? Pues ahora toca la ropa basada en la última obra maestra de Tetsuya Nomura, que podréis encontrar en las tiendas GAME. Las camisetas están muy bien, pero las sudaderas con capucha directamente nos han enamorado. Y como curiosidad, os diremos que algunos de los diseños de esta ropa han salido de la oficina española de Koch Media.



» Blu-ray Venom Edicion Coleccionista

www.fnac.es | 284,99 €

Ya os habíamos adelantado el lanzamiento en Blu-ray de Venom, pero... ¿habéis visto su edición coleccionista? Viene con la peli en 3D + UHD + Blu-Ray + DVD (es decir, podrás disfrutarla en casi todos los formatos actuales). Además, trae muchos extras exclusivos. El más llamativo de todos ellos es esta espectacular figura de Venom combatiendo contra Riot. Eso sí, si la queréis daos prisa ya que sólo hay 1750 en todo el mundo. Aunque por desgracia su precio nos tira para atrás...



IMPORT FRIENDLY

1 Dead or Alive Xtreme 3: Scarlet

www.play-asia.com | 67.55 €



No parece que *Dead or Alive Xtreme 3* vaya a llegar aquí. Si lo habéis visto en nuestro reportaje de spin-offs y os pica la curiosidad, podéis importarlo desde aquí. Esta versión incluye subtítulos en inglés y funciona en todas las PS4. Sale el 20 de marzo.

2 Iconoclast Edición coleccionista

limitedrungames.com | 54,99 €

Si te quedaste prendado de *Iconoclasts* (fue uno de los juegos gratuitos para los miembros de PS Plus el mes pasado), en Limited Run Games lanzaron una edición coleccionista para PS4 y PS Vita que imita una caja de Super Nintendo y trae un poster y la BSO en CD.



3 Tacoma (en formato físico)

limitedrungames.com | 29,99$



Otra preciosa edición en formato físico de otro juego muy especial, que Limited Run Games lanzó en una tirada limitada a sólo 2.800 unidades. Y como es habitual en los lanzamientos de este sello, es "region free", es decir, que también funciona en las PS4 europeas.

ACCIÓN

ACE COMBAT 7 — DISCO — ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4.

NOTA 86

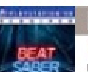


ATTACK ON TITAN 2 — DISCO

» KOCH MEDIA » 59,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer.

NOTA 83

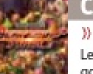


BEAT SABER

» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Usa tus mandos Move como si fuesen sables láser para cortar bloques al ritmo de la música con una gran puesta en escena.

NOTA 84



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE

» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90.

NOTA 80

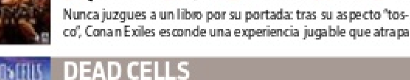


CONAN EXILES — DISCO

» SQUARE ENIX » 44,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.

NOTA 87



DEAD CELLS

» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite".

NOTA 90

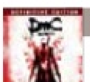


DEAD RISING 4 — DISCO

» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.

NOTA 85

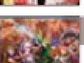


DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.

NOTA 89

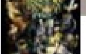


DRAGON QUEST HEROES II — DISCO

» OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.

NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO

» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.

NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO

» KOEI TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.

NOTA 81



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO

» SEGA » 54,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables.

NOTA 80



FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.

NOTA 77



GOD EATER 3 — DISCO — ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante.

NOTA 79



GRAVITY RUSH 2 — DISCO

» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.

NOTA 91

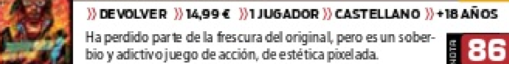


HOTLINE MIAMI 2 — DISCO

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.

NOTA 86

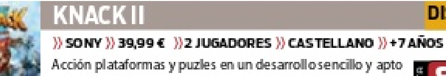


KNACK II — DISCO

» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.

NOTA 80



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.

NOTA 93

PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO

» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida.

NOTA 82

RATCHET & CLANK — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.

NOTA 92

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO

» UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato.

NOTA 85

THE DIVISION — DISCO

» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.

NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO

» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.

NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO

» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.

NOTA 71

WORLD OF TANKS

» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual.

NOTA 85





T-Flight Hotas 4 Ace Combat 7 Limited Edition

www.thrustmaster.com | 79,95 €

La séptima entrega de la saga le ha devuelto a los cielos con un simulador de vuelo y combate que merece mucho la pena y que se disfruta mucho más con este periférico de Thrustmaster, que es igual que el que analizadmos hace unos meses pero con motivos de *AC7*.

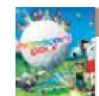
Figura Kingdom Hearts III Bring Arts Riku

store.eu.square-enix-games.com | 67,99 €

¡Riku de *Kingdom Hearts III* se suma al catálogo de Bring Arts!. Se ha prestado especial atención al tallar y al pintar cada detalle, desde el pelo hasta la expresión del rostro, para lograr un acabado extraordinario. Además de presentar articulaciones con gran movilidad, la figura incluye dos rostros intercambiables y seis manos alternativas para poder recrear todas sus poses en el juego.



DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.

NOTA 80

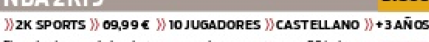


FIFA 19 — DISCO
» EA SPORTS » 59,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

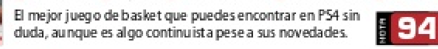
Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.

NOTA 93





NBA 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.

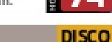
NOTA 94

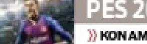


NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO
» 2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán.

NOTA 74





PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balón.

NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81

TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.

NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.

NOTA 80



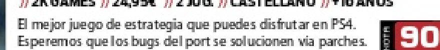
TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe engancharte y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS



El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

NOTA 90



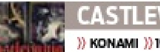
PLATAFORMAS



ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.

NOTA 90



CASTLEVANIA REQUIEM
» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterización ofrece poca "chicha".

NOTA 78



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX — DISCO
» ABYLIGHT » 11,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

NOTA 86





MEGA MAN 11
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.

NOTA 87

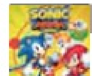




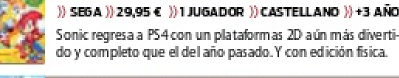
MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4.

NOTA 90



SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS



Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.

NOTA 90

SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños.

NOTA 87



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.

NOTA 82



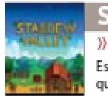
VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.

NOTA 84



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo.

NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 El Arte de la Trilogía Batman Arkham

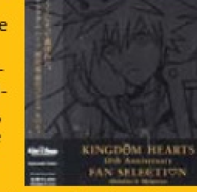
www.planetadelibros.com | 45 €



Coincidiendo con el décimo aniversario del lanzamiento de *Batman Arkham Asylum*, nos llega este libro de arte que incluye entrevistas, ilustraciones conceptuales, bocetos y diseños finales de la saga *Arkham*.

2 Kingdom Hearts – Fan Selection

store.eu.square-enix-games.com/ | 40 €



La espera hasta que salió *KH3* fue dura y Square Enix nos la suavizó lanzando múltiples productos, como este doble CD que recoge las canciones preferidas de los fans de *Kingdom Hearts*, seleccionadas mediante sus votos. Celebró el décimo aniversario del primer *KH*.

3 Metro 2035

www.casadellibro.com | 8,95 €



No es una novedad ya que salió en castellano en 2016 pero este mes, coincidiendo con el lanzamiento de *Metro Exodus*, Minotauro lanza la edición de bolsillo de Metro 2035 (con sus 584 paginazas). ¡Sigue las aventuras de Artyom también en papel!

4 Shonem Jump 50th Anniversary

www.play-asia.com | 21,61 €



El reciente lanzamiento de *Jump Force* nos lleva a recomendaros una serie de CD que lanzaron en Japón con la música de los manganimes más populares conmemorando que la revista Shonen Jump cumplió 50 años. Fueron lanzados el año pasado pero siguen disponibles.

5 Tormenta de Guerra

www.planetadelibros.com | 14,95 €



Hace mucho que no os recomendamos algo de la franquicia Warhammer. Pues Tormenta de Guerra es el título en el que se encuadra la primera entrega de The Realmgate Wars, una serie de novelas cortas y trepidantes de Age of Sigmar. Están escritas por varios autores.

CÓMO REPRESENTAR LA DISCAPACIDAD Y LA SALUD MENTAL

VIDEOJUEGOS INCLUSIVOS

UNA LABOR ESENCIAL

Accesibilidad, diversidad y representación son elementos cada vez más habituales en los juegos, pero aún queda mucho por hacer. Analizamos los progresos hechos por los juegos más inclusivos, y cuál ha de ser el camino a seguir en el futuro.

A medida que los videojuegos maduran como medio, también evoluciona su capacidad para representar a más sectores de la sociedad. Es por este motivo que las discapacidades o las enfermedades mentales aparecen en los juegos, de forma cada vez más realista y empática. Los juegos inclusivos eliminan barreras y fomentan la integración, en unos colectivos que a veces son estigmatizados. Vamos a conocer los pasos mas recientes que se han dado en cuanto a accesibilidad y representación.

La adaptabilidad de los juegos tiene una importancia capital, pues permite que personas con distintos tipos de discapacidad puedan disfrutarlos. Un estudio de 2008 de PopCap Games (los creadores de *Plants Vs. Zombies*) determinó que un 20.5% de los usuarios "casuales" de videojuegos padecen algún tipo de discapacidad física, mental o de desarrollo. Dentro de ese porcentaje habría una amplia mayoría que disfruta de los videojuegos, los cuales les proporcionan beneficios físicos y mentales. Razón de más para que el esfuerzo en adaptar los juegos sea tan necesario. En lo referente al software, cada vez son más los juegos que incluyen configuraciónes específicas para personas con algún tipo de discapacidad. Títulos como *Assassin's Creed: Odyssey*, *Uncharted 4* o *Marvel's Spider-Man* sobresalen por sus opciones de accesibilidad, y deberían "marcar el paso" de los juegos en el futuro. Pero la mayor responsabilidad corresponde a las compañías, quienes han de crear productos y periféricos adaptados a las necesidades de personas discapacitadas. Siendo honestos, aquí Sony debería seguir el ejemplo de Microsoft. La compañía incluye en sus consolas opciones de accesiblidad como Copilot, que permite que dos personas usen dos mandos como si fuese uno, lo cual facilita la partida a personas de movilidad reducida. También hay que aplaudir la creación del Adaptive Controller, un mando modular que admite todo tipo de configuraciones, adaptadas al grado de discapacidad del jugador.





El trabajo ejemplar de Hellblade

EL JUEGO DE NINJA THEORY tiene la psicosis como eje fundamental. Todo en el juego gira en torno a la enfermedad de Senua: desde el argumento hasta los puzles o los combates. Para el estudio era esencial que la psicosis tuviera una representación fidedigna, por medio de una representación premiada en todo el mundo.



LA ENFERMEDAD MENTAL

En el siglo VIII, la guerrera Senua lucha contra su psicosis. Cree ser víctima de una maldición que le provoca intensas visiones, así como escuchar voces en su cabeza.



REPRESENTACION

Para plasmar la enfermedad, el estudio fue asesorado por un grupo de neurocientíficos de Cambridge. También contó con el apoyo de pacientes reales de psicosis.



COLABORACIÓN

Una parte de las ventas del juego se ha donado a organizaciones de salud mental. El estudio también ha creado la Beca Senua, destinada a la formación universitaria en la materia.



RECONOCIMIENTO

El retrato que *Hellblade* hace de la psicosis ha sido aplaudido no sólo por los medios (con innumerables premios para el juego), sino también por autoridades médicas.

Mientras tanto, organizaciones como Able Gamers o Special Effects hacen una labor encomiable, adaptando consolas y mandos para que puedan disfrutarlos personas con discapacidades.

Lo más bello de este medio es que facilita crear lazos de unión entre personas de toda condición. Gracias a las consolas, los jugadores con discapacidad se sienten integrados y pueden conectar con amigos de todo el mundo, los cuales dejan atrás sus prejuicios a través de una pasión compartida por los videojuegos. Aquí es incontestable el avance logrado por los eSports, que ya integran a jugadores con discapacidad en sus competiciones más prestigiosas. Nombres como Brolylegs, N0M4D o Wheels figuran en los puestos más altos de los torneos de *Street Fighter V* o *Killer Instinct*. Se trata de personas con escoliosis, atrofia muscular y artogriposis; pero ninguno de ellos deja que su discapacidad se interponga en el camino a la victoria. Al mismo tiempo, todos ellos son recibidos y aplaudidos como un jugador más por sus compañeros, dando toda una lección de integración y normalidad.

La salud mental es otro aspecto en el que los videojuegos inclusivos son cada vez más necesarios. Luca Dalco, director creativo de *The Town of Light*, es claro al respecto: "las enfermedades mentales son un enorme problema,

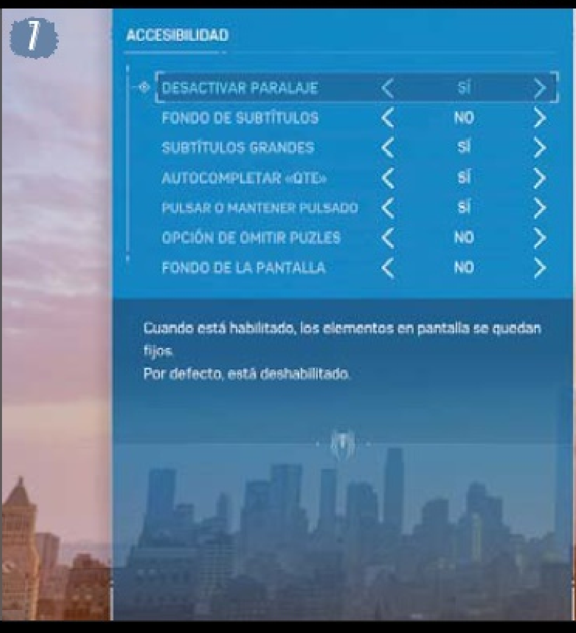
1 **EL EDITOR DE NIVELES** de *LittleBigPlanet*, junto con el diseño del juego, proporcionan un espacio de ocio muy disfrutable por niños con autismo.

2 **UNA JOVEN CIEGA** es la heroína de *Perception*. Atrapada en una mansión, por medio de su bastón Cassie puede hacerse una idea de su entorno.

3 **LA PARÁLISIS CEREBRAL** de Tiago no le impide disfrutar a lo grande de los videojuegos. Este chaval británico puede jugar gracias a un sistema de control visual, diseñado por AbleGamers.org.











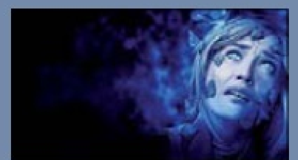
Protagonistas inclusivos

LA REPRESENTACIÓN de personajes con discapacidad cumple una doble función. Por un lado, permite que las personas en esa situación se sientan reflejadas, en un medio que no siempre sabe representarlas. Al mismo tiempo, estos protagonistas favorecen la integración de estos colectivos, al integrarlos de manera natural en su narrativa. Estos son algunos ejemplos reseñables.



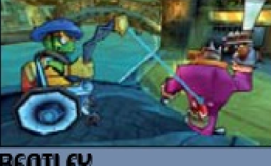
CHLOE PRICE
Life is Strange

Dificultades de moviblidad, respiración asistida, necesidad constante de atención médica y su elevado coste... En una realidad alternativa de *LiS*, Chloe es un reflejo fiel de lo que implica vivir siendo tetrapléjica.



CASSIE
Perception

La protagonista de este juego de terror es ciega, pero se vale del sonido para moverse por una mansión llena de peligros. Una propuesta original e inclusiva que ha recibido múltiples premios.



BENTLEY
Sly Cooper

Al final de *Sly 2*, Bentley sufría una lesión que le dejó postrado en una silla de ruedas. Lejos de resignarse, su genio científico le permitió ser un ejemplo de superación, así como un personaje clave en la saga.



DANE
The Quiet Man

A pesar de que el juego en sí sea un tanto desastroso y no consiga los objetivos que se propone, no podemos pasar por alto la importancia de tener un protagonista sordo en un juego de PlayStation 4.

pero mucha gente no es consciente de ello", explica. "Considero importante que haya juegos que traten el asunto de forma objetiva y lo den a conocer". Una mala representación puede ser ofensiva o incluso dañina. Por tanto, y a la hora de desarrollar un juego que haga relación a enfermedades mentales, la experiencia de primera mano es esencial; por ejemplo, por medio de la colaboración con profesionales médicos y hablando con pacientes. Es el proceso que siguieron en Ninja Theory para crear *Hellblade* y su representación de la psicosis. Dominic Matthews, productor del estudio británico, lo define de este modo: "las películas ofrecen un punto de vista pasivo, mientras que los videojuegos sirven te ponen en el lugar de otra persona y experimentes el mundo a través de sus ojos", nos dice. "Cuando juegas a *Hellblade* te embarcas en un viaje muy personal. Al terminarlo sabes un poco más sobre la psicosis y qué sienten aquellos que la padecen." Juegos como *Hellblade* permiten conocer algo mejor las enfermedades mentales, a la vez que eliminan los estigmas asociados a ellas. Una función didáctica y a la vez integradora, que además enriquece el argumento, los personajes y las mecánicas del juego.

Los videojuegos inclusivos cumplen una doble labor: hacen una representación de la diversidad y eliminan los prejuicios más habituales.

Esa labor educativa se puede complementar con otra terapéutica. En el caso del autismo, el Asperger y otros



trastornos del desarrollo, los videojuegos tienen un claro efecto positivo en dichas personas: mejoran sus capacidades comunicativas, la escritura, la lectura y el razonamiento. Títulos como *LittleBigPlanet, Portal 2* o *Minecraft* promueven la conciencia, la flexibilidad mental y el autocontrol, tres áreas cruciales para los niños en el espectro autista. En este proceso, el apoyo de los padres es fundamental: deben participar en el ocio virtual de sus hijos, asegurarse de que el tiempo dedicado a los videojuegos no es excesivo, y complementarlo con actividades que también contribuyan al desarrollo cognitivo del niño. Tiene también otro efecto positivo añadido: al jugar en familia o ver sus avances y creaciones en *Minecraft*, los padres aprenden mucho más sobre sus hijos, los cuales a su vez consiguen abrirse al mundo y mejoran su comunicación. Sus testimonios dan fe del enorme potencial de los juegos inclusivos. Los videojuegos también pueden servir como herramientas pedagógicas, barriendo los estigmas asociados a las discapacidades y las enfermedades mentales. Queda mucho por hacer en cuanto a accesibilidad e inclusión, pero ya es posible decir que estamos en el camino correcto.

4 **EL NIVEL** de *The New Order* en el que Blazkowicz va en silla de ruedas fue muy bien recibido por muchos jugadores con movilidad reducida.

5 **MINECRAFT** se basa en un diseño estructurado y en su libertad creativa, dos factores que lo han convertido en un juego idóneo para niños con autismo.

6 **LIFE IS STRANGE** ha mostrado de forma realista cómo afecta la depresión en la adolescencia. La saga también ha patrocinado campañas y donaciones a favor de la salud mental.

7 **MARVEL'S SPIDER-MAN** tiene tiene toda una sección de opciones dedicado a la acesibilidad, con ajustes pensados para jugadores que tengan dificultades motrices, cognitivas o de visión.

8 **BROLYLEGS** (en el centro) lleva una década compitiendo en torneos de lucha. Ha alcanzado el estatus de Profesional en *Street Fighter V* con Chun-Li, uno de los personajes más técnicos del juego.

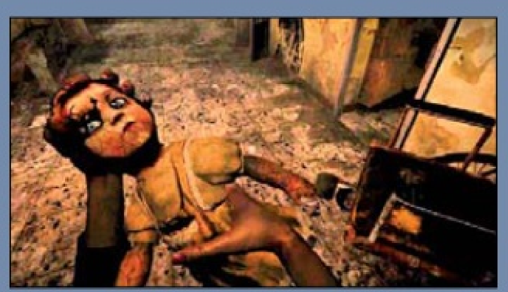
PlayStation y la salud mental

LA DEPRESIÓN, LA ANSIEDAD O EL ALZHEIMER son algunas de las dolencias que han servido como eje narrativo a múltiples juegos. La importancia de estos títulos radica en representar la enfermedad mental de forma honesta, evitando los tópicos que las estigmatizan.



CELESTE

Madeline, la protagonista de *Celeste*, debe subir a la cima de una montaña. Tendrá que afrontar muchos peligros, incluyendo su propio lado oscuro. *Celeste* es una bella metáfora sobre la autosuperación que trata trastornos como la ansiedad o la depresión. Incluye ejercicios de respiración (esenciales en personas con ansiedad) y amplias opciones de accesibilidad.



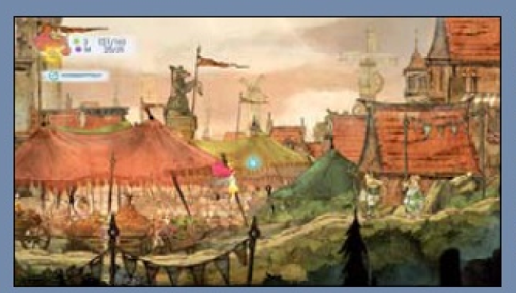
THE TOWN OF LIGHT

En los años 40 del siglo XX, las instituciones mentales sometían a sus pacientes a un trato horrible, así como a tratamientos deshumanizadores. *The Town of Light* es un juego de terror ambientado en un psiquiátrico de Italia. Además de retratar una época funesta, también se ilustra la ignorancia que hoy sigue habiendo en torno a las enfermedades mentales.



NIGHT IN THE WOODS

Bajo su apariencia de aventura gráfica con animales antropomórficos, *Night in The Woods* esconde mucho más. Mae Borowski, la protagonista padece un trastorno disociativo. Ésta y otras enfermedades mentales están representadas en el juego, que muestra la exclusión social a la que se ven expuestos quienes las sufren.



CHILD OF LIGHT

Las aventuras de la princesa Aurora componen un juego de rol magistral, que nos habla sobre la pérdida, el sacrificio personal y las dificultades de convertirse en adulto. *Child of Light* transmite un mensaje de esperanza, el cual ha sido de gran ayuda para personas que padecen depresión o tienen deseos de quitarse la vida.



ETHER ONE

Con la fragilidad de nuestra mente como tema principal, *Ether One* es un juego de puzles y exploración. Nuestro objetivo es recuperar los recuerdos de Jean, una mujer afectada por el Alzheimer. *Ether One* ilustra al jugador sobre dicha enfermedad, por medio de brillantes metáforas que sirven para plasmar sus síntomas.



SPEC OPS: THE LINE

Bajo la apariencia de un shooter en tercera persona, el juego de Yager Development incide sobre los horrores de la guerra. El estrés post-traumático del protagonista marca el desarrollo de *The Line*, incluyendo difíciles decisiones morales que obligan al jugador a escoger el mal menor. Un juego con el valor de plantearnos preguntas incómodas.

DiRT Rally 2.0 nos ofrecerá el excelente control de pasadas entregas y nos ofrecerá carreras de rally y la licencia oficial del Campeonato de Rallycross.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 26 DE FEBRERO

DiRT Rally 2.0

TRANQUILO LUIS MOYA, QUE **ESTO SÍ ARRANCA** Y NO HAY QUIEN LO PARE

Intentar explicar, a estas alturas, la sobresaliente conducción que siempre nos ofrece la saga *DiRT* no es tarea sencilla. Básicamente, porque se nos acaban los epítetos. Lo mejor, sin duda, es coger los mandos (o mejor aún situarnos al volante) para experimentar su preciso, excelente, exigente y casi perfecto control para descubrir que estamos ante un grande. Por suerte, nosotros ya hemos podido jugar, cortesía de Koch Media, a una versión alpha tremendamente pulida, así que hemos comprobado en nuestras carnes que *DiRT Rally 2.0* será un verdadero "pepinazo".

La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallycross volverá a ser uno de sus grandes alicientes. Se trata, para los neófitos en la cuestión, de carreras de rally en circuitos cerrados y con varios corredores al mismo tiempo en pista. Cada piloto, además, debe hacer una vuelta comodín (llamada joker lap) en cada carrera. Básicamente, se trata de tomar un desvío que alarga y complica un poco más la vuelta en cuestión. Por supuesto, también podremos competir en rallies clásicos en trazados kilométricos y luchando contra el reloj. Habrá seis localizaciones distintas en esta modalidad: Argentina, España, Nueva Zelanda, Polonia, Australia y Estados Unidos, por lo que la variedad de ambientaciones y superficies estará más que garantizada. En ambas disciplinas, además, podremos competir de día y de noche y en seco o sobre mojado, lo que tendrá un impacto visual y, sobre todo, jugable en nuestras carreras. Entre los más de 50 vehículos disponibles, encontraremos clásicos como el Mitsubishi Lancer Evolution VI, el Subaru WRX STI RX o el VW Polo GTI R5, entre otros muchos. El sistema de físicas, además, también ha mejorado bastante, ofreciendo un mayor realismo en los choques con elementos del entorno. El modo Carrera, que no pudimos catar en la demo, tiene muy buena pinta, invitándonos a crear nuestro propio equipo, contratar a nuestros empleados y expandir nuestro garaje consiguiendo victorias. Promete.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

El excelente control, el realismo de la conducción (más aún si jugamos con volante) y las mejoras en las físicas prometen ofrecernos la mejor entrega de la saga. Y todo esto con nuevos vehículos, circuitos, localizaciones de rallies, mejoras gráficas, etc.

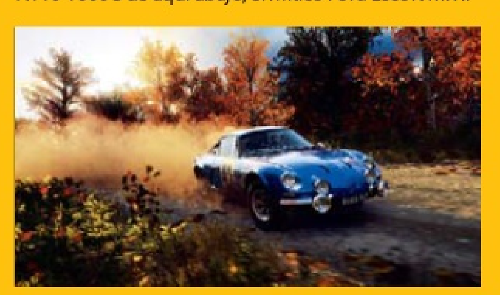


Entre las cámaras disponibles encontramos vistas exteriores, interiores o sobre el capó.



» HOMENAJE A LOS CLÁSICOS, PERO MIRANDO AL FUTURO

Esta nueva entrega pretende homenajear al mundo de los rallies desde su nacimiento hasta nuestros días. Así, podremos pilotar clásicos como el Alpine Renault A110 1600 S de aquí abajo, el mítico Ford Escort MK II o el ochentero Audi Sport Quattro S1 E2. Pero ojo, porque Codemasters también nos traerá los bólidos más punteros del panorama actual, como el Citroën C3 R5 o el poderoso Chevrolet Camaro GTR 4.









» SE PARECE A...

La disciplina de los rallies es una de las más prolíficas del género de la velocidad, así que nos encontramos con varias series consagradas que, pese a contar con grandes virtudes, no alcanzan el nivel de excelencia de la serie *DiRT* de Codemasters.

WRC 7

Es el videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Rally, pero el control y el motor de físicas estropean la experiencia.

V-RALLY 4

La mítica saga vuelve 16 años después con muchos modos de juego y una campaña mediocre.

DiRT Rally 2.0 **seguirá los pasos de las pasadas entregas para ofrecer el mejor capítulo de la serie.**

■ *The Division 2* trasladará la lucha cooperativa por mantener la sociedad y no claudicar ante la anarquía hasta la capital de EE.UU., Washington.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 15 DE MARZO



The Division 2

MUCHO ARSENAL PARA **SALVAR LA CAPITAL**

La continuación de la apuesta de Ubisoft por los "looter shooter" está a punto de aterrizar. El núcleo jugable, como en la entrega original, consistirá en tiroteos en tercera persona, con gran protagonismo para las coberturas y, tal y como rezaba el calificativo inicial, una espiral de obtención de nuevas armas y equipo que promete mantenernos enganchados durante meses. Ubisoft, además, parece que no cometerá los errores del lanzamiento de la primera entrega y, esta vez sí, promete ofrecer una ingente oferta de contenido para todos los gustos.

El modo Campaña, que podremos jugar en modo cooperativo con otros dos amigos, será sólo el principio pese a ser uno de los pilares fundamentales de la experiencia. Una vez terminada, y llegados al nivel máximo, nos tocará elegir especialización entre tres posibles. El Especialista en Supervivencia utilizará una ballesta de precisión y contará con habilidades para provocar estados alterados en los enemigos; el Tirador pondrán tierra de por medio gracias a su rifle de precisión; y el Experto en Demoliciones tendrá un lanzagranadas como mejor amigo. Además, tampoco faltarán misiones cooperativas de alto nivel, incursiones o distintos modos PVP para demostrar quién manda en la capital. La Zona Oscura volverá a ofrecernos la posibilidad de hacernos con el equipo de mayor calidad, aunque la competencia será feroz ya que, además de potentes enemigos controlados por la IA, también tendremos que hacer frente a otros 11 jugadores, que no dudarán en apretar el gatillo para afanar los ítems que hayamos ganado por nuestra cuenta. El apartado técnico, además, promete ofrecernos un espectáculo realmente soberbio y unos escenarios mucho más luminosos que los de la primera entrega.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Esta nueva entrega tiene un marcado carácter continuista, con una jugabilidad muy similar a lo que pudimos ver en el juego original, aunque ofrecerá interesantes novedades y, sobre todo, una oferta de contenido que promete estar a la altura.



Esta nueva entrega seguirá los pasos del juego original, pero ofrece más contenido una vez terminada la campaña principal.

■ El uso de coberturas será uno de los elementos principales de la jugabilidad.

■ El trabajo en equipo será primordial para salir victorioso en los numerosos combates.

» SE PARECE A...

DESTINY 2
El shooter de Bungie no pasa por su mejor momento en cuanto a número de jugadores, pero sigue siendo una joya jugable.

WARFRAME
Esta propuesta free to play es altamente recomendable y no para de crecer, aunque los micropagos están por todas partes.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 5 DE MARZO

Left Alive

SUCESOR ESPIRITUAL DE METAL GEAR

La marcha de Hideo Kojima de Konami no sólo ha dejado un hueco muy grande en la compañía nipona y en nuestros corazones, sino también en el género de la acción y el sigilo en tercera persona. Por suerte, Square Enix ha conseguido reunir a Toshifumi Nabeshima (director de la saga *Armored Core*), Takayuki Yanase (diseñador de mechas en *Ghost in the Shell*) y Yoji Shinkawa (diseñador de personajes en la saga *Metal Gear*). que han unido fuerzas para desarrollar *Left Alive*, un juego de acción que, en cierta forma, puede remitirnos a los *MGS*. El argumento nos pondrá en la piel de tres personajes distintos, que tendrán que luchar contra un ejército invasor y que vivirán una cruenta guerra futurista en la que los mechas (que también podremos pilotar en algunas ocasiones) jugarán un papel fundamental. A nivel jugable, disfrutaremos de gran libertad de acción para afrontar las misiones a tiro limpio, utilizando todo tipo de trampas o haciendo uso del sigilo. La toma de decisiones, que irán moldeando la historia y cambiando el destino de algunos personajes, promete ser otro de sus puntos fuertes.

»SE PARECE A...: **METAL GEAR SOLID V**
»PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ La jugabilidad mezclará acción frenética con múltiples tiroteos, sigilo, batallas de mechas y toma de decisiones trascendentales.



■ El diseño de los personajes correrá a cargo de Yoji Shinkawa (el de la saga *Metal Gear Solid*, aunque los parecidos también serán jugables.

■ Emmet vuelve a verse envuelto en las situaciones más arriesgadas. Como siempre, sus ideas para hacerles frente son ridículamente descabelladas.

PS4 | TT GAMES | ACCIÓN Y AVENTURA | 1 DE MARZO

La LEGO Película 2

SALVA LA GALAXIA **A GOLPE DE MARTILLO**, ESTOS ALIENS ESTÁN MUY LOCOS

Una esperpéntica invasión alienígena deja Ladriburgo en la más absoluta ruina. El futuro, no solo de su mundo sino de toda la galaxia, depende de nuestros queridos Emmet y Lucy. Una vez más unirán esfuerzos para superar todo tipo de adversidades junto a un disparatado elenco de hasta 100 personajes jugables. Más allá del reconocible humor y de las mecánicas clásicas de la saga, estamos ante un título que se atreve a innovar y cuya valentía le confiere personalidad propia.

A diferencia de su antecesor, y de todas las adaptaciones cinematográficas de la franquicia, los escenarios del juego están diseñados al 100% con bloques de *LEGO*. Usando el mismo motor gráfico que *LEGO Worlds*, en el que invirtieron más de 6 años de desarrollo, han logrado que la fidelidad visual con la película sea absoluta y que además todos los entornos y los elementos que lo conforman se sientan auténticos y especiales. Esta decisión de diseño también ha afectado al tamaño de los niveles, ahora más amplios y con muchas más posibilidades de exploración y densidad de misiones secundarias. Propiciado por la trama de la película, nos veremos obligados a visitar diferentes mundos. Gracias a esto viviremos aventuras en parajes totalmente diversos y nos enfrentaremos a los enemigos más grandes de la saga. En el plano jugable se ha añadido una mecánica de combos que dota al combate de algo más de profundidad y un sistema de parkour más elaborado que da lugar a un plataformeo más exigente. Si a todo esto le sumamos un modo sandbox en el que poder reconstruir nuestro propio mundo con herramientas que nos permiten cambiar el paisaje, construir estructuras y caminos... podemos afirmar que todo apunta a que este título será una delicia para todos los fans de *LEGO*.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

El simpático y burlón tono de *LEGO* se siente tan fresco como siempre y las nuevas mecánicas de construcción convierten su modo "sandbox" en el más novedoso de los últimos años. Dispondrá de contenido descargable gratuito post-lanzamiento.

SE PARECE A...



LEGO WORLDS
Al compartir motor gráfico los parecidos son evidentes. Esperemos que el rendimiento sea algo mejor en esta ocasión.

LEGO MOVIE THE VIDEOGAME
Obviamente, recuerda a su antecesor. Comparten parte del elenco y de las localizaciones, pero las mejoras son claras.

El dúo protagonista se cruzará con un sin fin de personajes pintorescos. A más de uno le falta un tornillo.

Estamos ante un título que se atreve a innovar y cuya valentía le confiere personalidad propia

PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | 26 DE FEBRERO

Trials Rising

HACIENDO **PIRUETAS** POR EL MUNDO

La afamada franquicia de motociclismo de Ubisoft regresa acelerando a fondo y sin miedo. Con *Trials Rising* estamos ante la entrega más grande hasta la fecha y un claro regreso a la esencia de la saga. Tras hacer el cabra por localizaciones futuristas y disparatadas, los entornos realistas vuelven a *Trials*. Algo que gran parte de sus seguidores reclamaban. ¿Quieres hacer los mortales más arriesgados mientras coronas el Monte Everest? El juego nos propone un viaje alrededor del mundo. Podremos demostrar nuestras dotes al manillar en la Torre Eiffel, en las pirámides de Egipto y hasta en la mismísima Muralla China. De nuevo, se hará especial hincapié en su carácter competitivo con el vibrante modo multijugador y con el ya mítico editor de circuitos. Sin lugar a dudas los desafíos creados por la propia comunidad suelen ser sorprendentes y uno de los aspectos que garantiza más horas de diversión. Además, se ha introducido un nuevo modo multijugador local, llamado "Tandem Bike", en el que dos pilotos controlan la misma motocicleta. Uno es responsable del equilibrio y el otro de la potencia. ¿Qué puede salir mal?

»SE PARECE A...: **MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2**
»PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Aunque jugar en solitario es divertido, nada es comparable a la tensión y adrenalina que transmite el modo multijugador.



Las nuevas localizaciones prometen dejarnos boquiabiertos constantemente. No te distraigas.

2 VICTORIAS CONSEC. 84"94 HONOKA LEIFANG LLAVE CUÁDRUPLE 7 GOLPES GOLPE ROMPEDOR

Dead or Alive 6 ofrecerá un control más accesible para los recién llegados, pero que no restará complejidad al conjunto.

Dead or Alive 6

EL ROLLO **SEXI** MUERE UN POCO, PERO LAS **TOLLINAS** VIVIRÁN POR SIEMPRE

El género de la lucha vive una segunda juventud en los últimos años y en breve viviremos el regreso de una de sus sagas más emblemáticas, *Dead or Alive*. Nosotros ya hemos jugado a esta sexta entrega gracias a Koch Media y ya os adelantamos que, aunque introducirá algunos cambios importantes, su esencia permanecerá intacta.

La oferta de modos de juego será muy amplia, ofreciendo variantes para todos los gustos. El modo Historia, claro, será uno de los más jugosos. La acción, dividida en capítulos con montones de combates, irá saltando de personaje en personaje, ofreciendo muchas ramificaciones y contará con una generosa ración de escenas de vídeo que perfilarán el contexto de cada pelea. En Misión DoA tendremos que superar 96 combates que, además de exigirnos la victoria, nos obligarán a cumplir otros requisitos, como hacer un combo de un determinado número de golpes, utilizar contraataques, golpes por la espalda y un larguísimo etcétera. No sólo será uno de los modos más variados gracias a todas estas tareas sino también uno de los más exigentes, dedicado a los más expertos. Por supuesto, tampoco faltarán los clásicos Versus, Arcade, Contrarreloj o Supervivencia o el modo online, que fue el único que no pudimos probar. El plantel estará compuesto por 26 luchadores y, a nivel jugable, hemos podido disfrutar de un estilo de lucha más simplificado, pero que atesorará toda la complejidad y profundidad de entregas anteriores. El mayor cambio será que, con tan sólo pulsar el botón R1, podremos ir encadenando un poderoso combo que, si logramos culminar sin que el rival nos contraataque, terminará con un tremebundo golpe final. Todo ello, eso sí, si antes hemos rellenado la barra de Break Gauge, que también podemos utilizar para realizar un agarre casi imparable. En cuanto a la polémica sobre la sexualización y la censura, sólo podemos decir que sí, se ha rebajado un poco, pero estas peleas siguen siendo un festival de ropa interior y pechos "saltarines".

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La simplificación de algunas técnicas puede asustar a los veteranos, pero el nivel estratégico y la profundidad jugable permanecerán intactos en esta entrega que, además, también nos ha sorprendido muy gratamente en lo audiovisual.



La barra Break Gauge nos permitirá realizar combos bestiales de forma muy sencilla.



■ El nuevo motor gráfico ofrecerá unos modelos y animaciones soberbios.

■ La oferta de modos de juego será realmente variada, con propuestas de todo tipo.

» SE PARECE A...

TEKKEN 7
La séptima entrega numerada nos ofreció nuevos luchadores, un control exquisito y unos gráficos realmente imponentes.

SOULCALIBUR VI
Esta última entrega no sólo es genial en lo jugable, sino que también nos permite crear personajes realmente delirantes.

PS4 | CAPCOM | AVENTURA GRÁFICA | PRINCIPIOS 2019

Phoenix Wright - Ace Attorney Trilogy

QUE COMIENCEN LAS **PROTESTAS**

Convertirnos en abogado no parece, a priori, una de esas aventuras épicas a las que nos tienen acostumbrados los videojuegos. Sin embargo, el bueno de Phoenix Wright demostró, en sus tres primeras entregas para Nintendo DS, que resulta divertidísimo. Esos serán, precisamente, los tres juegos que podremos disfrutar en este pack que, claro, tendrá gráficos en alta definición. Las mecánicas de juego incluirán el interrogatorio a los distintos testigos, teniendo que descubrir qué mentiras nos están contando, así como la recreación de los juicios, en los que nuestro protagonista podrá emitir sus clásicas exclamaciones (como "Objection!") para destapar las contradicciones de los acusados. El sentido del humor será otro de los puntos fuertes, con personajes que parecerán sacados de la más surrealista historia que podáis imaginar (mención especial para los fiscales a los que nos enfrentaremos) y unos crímenes cargados de elementos misteriosos. En total, podremos disfrutar de más de 50 horas de litigios. Pero parece que no llegará traducido.

» SE PARECE A...: **VIRTUE'S LAST REWARD**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Los fiscales a los que nos enfrentaremos serán realmente estrambóticos. Aquí, por ejemplo esta fiscal fustigadora.



■ Nuestro héroe deberá desenmascarar a los verdaderos culpables de los crímenes de los que han sido acusados nuestros defendidos.



La cara B de Resident Evil

Junto a su saga principal, *Resident Evil* ha tenido una gran trayectoria de spin-offs y juegos derivados que merecen ser conocidos.

Las tres entregas originales de *Resident Evil* vendieron millones de copias en la primera PlayStation. Se acerca el año 2000, y Capcom ya trabaja en llevar la saga a las consolas de nueva generación. Pero con la primera PlayStation todavía en auge, y ante el enorme interés por nuevas entregas de "*Resi*", ¿cuál era la solución? ¡Pues hacer un spin-off! Capcom acudió a TOSE, el estudio especialista en hacer "encargos" para otras compañías, casi siempre sin ser reconocidos por ello. Y es así como nace *Resident Evil Survivor* (2000) para la PlayStation original. Híbrido de shooter en primera persona y arcade "sobre raíles", *Survivor* era compatible con la pistola de Namco G-Con 45. También era un juego feo y basto, que evidenciaba las limitaciones técnicas de la consola. Pero Capcom había logrado su objetivo: satisfacer la demanda de los fans de la saga e iniciar una nueva franquicia. Y a demás, las ventas de *Survivor* fueron lo bastante buenas como para que tuviese tres entregas más. *Resident Evil Survivor 2 – Code: Veronica* (2001), ambientado en la entrega del mismo nombre, salió tanto en recreativas como en PS2. También tenía unos gráficos más bien "flojetes", pero su desarrollo era bastante entretenido, con alicientes como que Némesis entrase en acción si pasabas demasiado tiempo en un escenario. Tras la tercera entrega dedicada a *Dino Crisis* (*Dino Stalker*, 2002), en 2003 PS2 recibe *Resident Evil: Dead Aim*. Los añorados Cavia subieron el listón de esta subsaga, con un apartado visual mucho más potente. El juego alternaba la exploración en tercera persona con los tiroteos "sobre raíles", y tenía además el argumento más elaborado de la serie *Survivor*. Capcom no abandonó este modelo jugable, recuperándolo años después para Wii. *The Umbrella Chronicles* (2007) y *The Darkside Chronicles* (2009) son dos fantásticos juegos de disparos, que rinden homenaje a grandes momentos de *Resident Evil*.

De manera paralela, Capcom exploró nuevas vías para explotar esta saga de terror. En 2002 deciden sacar del "baúl de los recuerdos" un proyecto que, en su momento, descartaron por las limitaciones de PSone. Se trataba de *Biohazard Online*, que terminaría siendo *Resident Evil Outbreak* (2003). Enfocado al juego online y cooperativo, *Outbreak* presenta a ocho protagonistas de



Juegos derivados pero cancelados

Existen dos spin-offs cancelados. *Resident Evil Outbreak: File 3* iba a tener contenido que no se pudo incluir en los dos juegos previos, así como nuevos personajes. Creative Assembly, creadores de *Alien: Isolation*, también presentaron una propuesta a Capcom de un juego protagonizado por Jill Valentine.

Grandes spin-offs de Capcom

Si hay algo que a Capcom le guste más que lanzar "ports"... ¡eso es lanzar spin-offs! La compañía ha producido todo tipo de derivados de sus franquicias más importantes, incluyendo recreativas de sagas como *Final Fight* o *Monster Hunter*.



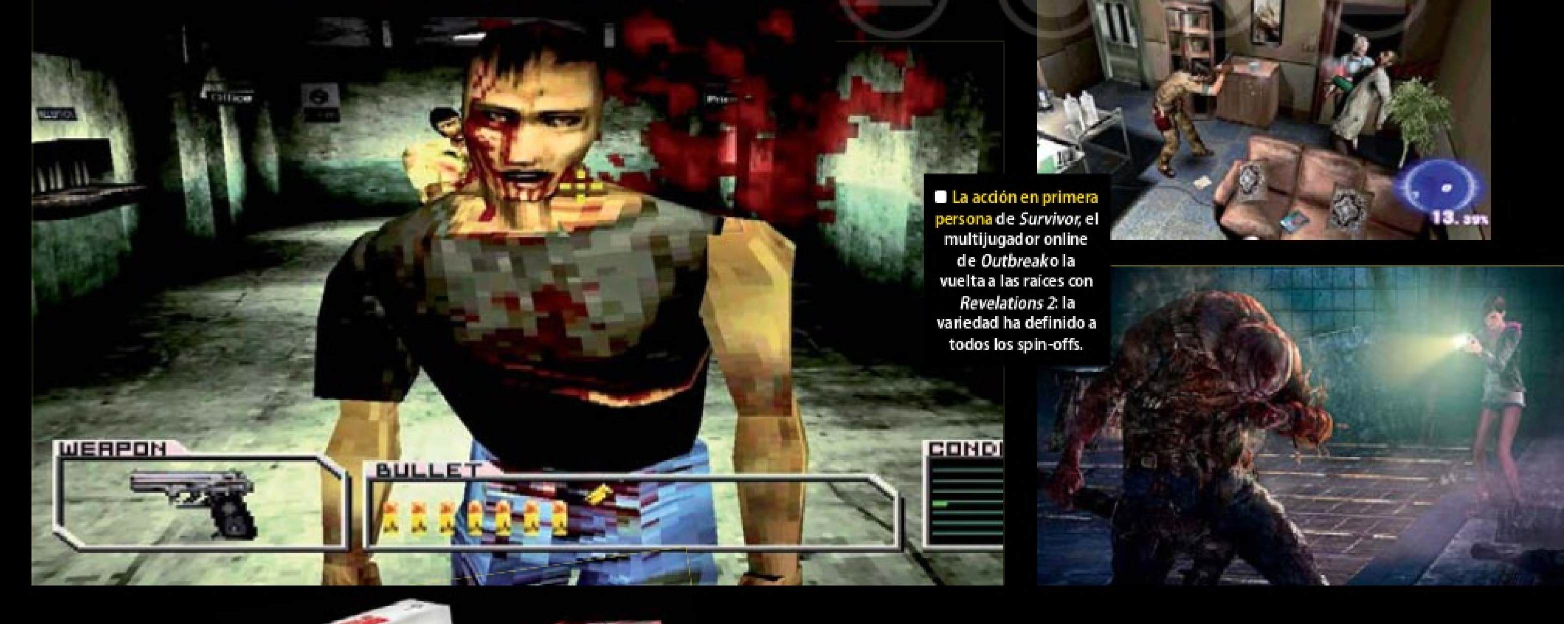
Street Fighter EX
La incursión de la saga en las 3D dio lugar a una estupenda serie, con tres entregas destinadas a recreativas, PSone y PS2 firmadas por Arika.



The Misadventures of Tron Bonne
Tron Bonne, la villana de la serie *Megaman Legends*, era tan carismática que Capcom le dedicó su propio juego. Una genial aventura de acción en 3D.



Final Fight Revenge
¿Sabíais que en 1999 *Final Fight* tuvo su propia recreativa de lucha? Sega Saturn fue la única consola que recibió este arcade con 10 personajes de la saga.



La acción en primera persona de *Survivor*, el multijugador online de *Outbreak* o la vuelta a las raíces con *Revelations 2*: la variedad ha definido a todos los spin-offs.

diversa condición tratando de escapar de Raccoon City. El esquema de juego era similar al del *Resident Evil* original, lo que unido a una estupenda atmósfera, dio lugar a un juego notable. A pesar de las limitaciones de la versión PAL (en particular para el juego online) era igual de disfrutable, gracias a su "sabor" a entrega clásica de la saga. De los diez escenarios diseñados, *Outbreak* sólo contuvo cinco. El resto fue usado en *Resident Evil Outbreak: File 2* (2004), una secuela que dejaba clara su condición de "contenido recortado" de otro juego. El juego online, la modalidad cooperativa y el uso de Raccoon City como escenario se retomaría ocho años más tarde. *Resident Evil: Operation Raccoon City* (2012) se desarrolló en colaboración con Slant Six Games. Este estudio canadiense está detrás de la saga *SOCOM*, cuyo estilo se deja notar en *Operation Raccoon City*. La historia sigue las aventuras de dos escuadrones (USS, a las órdenes de Umbrella y el equipo gubernamental Echo Six) que tratan de sobrevivir en pleno estallido zombi. Un buen ritmo de juego, cameos de caras conocidas y alguna idea original (como la de controlar ciertas criaturas) completaron una entrega bastante "potable". Aunque, bien pensado, *Operation Raccoon City* fue una obra maestra comparado con lo que vino después... Nos referimos a *Umbrella Corps* (2016). La mayor "mancha" de la saga *Resident Evil* es un shooter multijugador en tercera persona. Un juego realmente penoso, que trató de abrazar el estilo frenético de los eSports sin conseguir buenos resultados.

La saga también ha tenido spin-offs destinados a consolas portátiles, empezando por el más que recomendable *Resident Evil Gaiden* (2001), para Game Boy Color. A pesar de que el hardware no daba mucho de sí, los británicos M4 supieron hacer de la necesidad una virtud. A la hora de explorar, el juego se veía en una cámara "semi-aérea", propia de los juegos de la portátil. Al entrar en contacto con un zombi u otro enemigo, el juego pasaba a una perspectiva en primera persona, propia de los juegos de rol más retro. Una duración ajustada, tres personajes a elegir y un buen guión son los mejores atributos de *Gaiden*. Curiosamente, el juego de 2001 transcurre en un crucero, al igual que el otro gran spin-off de la saga: *Resident Evil Revelations (2012)*. Su desarrollo llevó varios años, no exentos de dificultades. Las restricciones de tiempo y presupuesto obligaron al equipo a dejar contenido fuera de la versión final; por ejemplo, una fase final en tierra que iba a ser de gran importancia para el personaje de Jill Valentine. El estudio también tuvo que superar la dificultad de adaptar el motor gráfico MT Framework al hardware de Nintendo 3DS. Pero todo este esfuerzo mereció la pena: *Revelations* es una maravilla técnica, además de uno de los juegos más impresionantes de la portátil de Nintendo. También sobresale en el apartado jugable: la ambientación en un barco es perfecta para crear una atmósfera claustrofóbica, deudora del autentico survival horror que conocimos con el primer *Resident Evil*. Aunque no fueron tan buenas como esperaba Capcom, las ventas de *Revelations* fueron más que estimables, y se vieron complementadas por los diversos "ports" que se hicieron del juego para consolas de sobremesa. La estructura episódica de esta entrega se hizo literal con *Resident Evil: Revelations 2* (2015). Claire Redfield cogió el testigo en una secuela aceptable: no todos sus episodios son igual de brillantes, pero la suma de las partes dejó buen sabor de boca a los fans. Viendo todos estos precedentes: en el futuro seguro que habrá nuevos spin-offs que engrosarán la magnífica "Cara B" de *Resident Evil*.

Resident Evil y los juegos de mesa

Como es lógico en una saga con tanta popularidad, *Resident Evil* ha tenido películas, cómics, novelas y hasta juegos de mesa. *R.E.: The Deck Building Game* (2011) fue un juego de cartas que recibió cinco expansiones. *R.E. 2: The Board Game* (2017) es una aventura para cuatro jugadores, con cartas y miniaturas.



Matando zombis en formato móvil

También se pueden encontrar spin-offs para móviles. *Resident Evil: Genesis* (2008) y *Uprising* (2009) son dos recomendables juegos 2D, que repasan hechos de las primeras entregas. También destaca *Resident Evil: Degeneration* (2008), con gráficos 3D y basado en la "peli" de animación del mismo nombre.



Maximo

El universo de *Ghosts n' Goblins* sirvió como ambientación para las dos entregas de *Maximo*, en PS2. Dos auténticos juegazos de acción en 3D.



Dino Stalker

Para su tercera entrega, la saga de shooters "sobre raíles" *Gun Survivor* sustituyó los zombis de *Resident Evil* por los dinosaurios de *Dino Crisis*.



Monster Hunter Spirits

Un arcade destinado a Japón, bajo el formato que hace furor en aquel país: las recreativas con cartas. *Spirits* incluía una impresora para crear tus propias tarjetas.

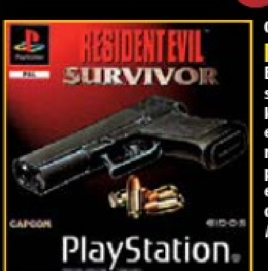


DmC: Devil May Cry

Lo que iba a ser el reboot de la saga se transformó en un juego ambientado en "un universo alternativo". Pese a ello, es una obra magistral de Ninja Theory.

Cronología de spin-offs

A lo largo de sus dos décadas de historia, *Resident Evil* ha dado lugar a 15 spin-offs, algunos de ellos formando sus propias "subseries" dentro de la saga.



01-2000 • PSONE

Resident Evil Survivor

Esta inusual entrada en la saga combina el estilo de los shooters subjetivos con el de los arcades "sobre raíles". Diseñado para la pistola GunCon45, *Survivor* es un juego más bien gris que reciclaba modelos de *Resident Evil 1* y *2*.



12-2001 • GAME BOY COLOR

Resident Evil Gaiden

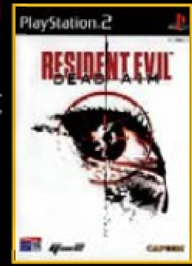
Ambientado en un crucero de lujo, este spin-off portátil combinaba dos perspectivas: vista "aérea" para explorar el barco y en primera persona para los combates. *Gaiden* merece ser reivindicado por su originalidad y su guión.



07-2001 • ARCADE, PS2

Resident Evil Survivor 2 Code Veronica

La placa Namco System 246 recibió la segunda entrega de *Survivor*, que también apareció en PS2. Un intenso shooter sobre raíles, ambientado en *Code Veronica* y con Némesis como "estrella invitada".



02-2003 • PS2

Resident Evil Dead Aim

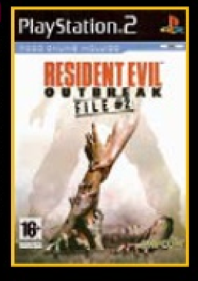
Tras una tercera entrega que forma parte de la saga *Dino Crisis*, la serie *Survivor* regresó a *Resident Evil*. *Dead Aim* quiso ser más ambicioso que sus predecesores, combinando las fases de disparos con la exploración en tercera persona.



12-2003 • PS2

Resident Evil Outbreak

Un grupo variopinto de supervivientes trata de escapar de Raccoon City. Con jugabilidad clásica, *Outbreak* introdujo novedades como el multijugador online y modo cooperativo. Una maravilla.



09-2004 • PS2

Resident Evil Outbreak: File 2

Los personajes del primer *Outbreak* viven nuevas desventuras, incluyendo enfrentamientos contra elefantes zombis. Más que una secuela, una expansión que "pinchó" en ventas.

11-2007 • WII

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Wii recibió esta nueva serie de shooters "sobre raíles". Wesker es el narrador en este divertidísimo juego, repleto de contenido y que repasa eventos de *Resident Evil Zero*, *1* y *3*. Vendió un millón y medio de copias.



11-2009 • WII

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Ambientado dos años antes de *Resident Evil 4*, esta secuela recorre momentos claves de *Resident Evil 2* y *Code: Veronica*. Una secuela muy recomendable, con el único "pero" de su molesta cámara temblorosa.



06-2011 • 3DS

R.E. The Mercenaries 3D

Para su estreno en 3DS, la saga produjo un juego de acción en tercera persona. Su título hace referencia a que es un "cóctel" de del modo Mercenarios, con minijuegos procedentes de *Resident Evil 4* y *5*. Un título insustancial pero divertido.



01-2012 • 3DS

Resident Evil: Revelations

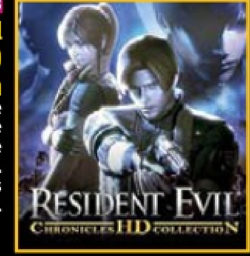
¡Así, sí! La saga volvió a ambientarse en un barco, el Queen Zenobia, dando pie a un juego magistral. Todo un despliegue técnico en 3DS, que recupera el terror del primer *Resident*.



03-2012 • PS3

Resident Evil: Operation Raccoon City

Un equipo de Umbrella se adentra en Raccoon City para protagonizar un divertido shooter en tercera persona. Desarrollado por los creadores de *SOCOM*, el juego vendió más de tres millones de copias.



06-2012 • PS3

Resident Evil Chronicles HD Collection

Recopilatorio en HD que reúne las dos entregas de *Chronicles*, con soporte para el mando Move. Imprescindible si te los perdiste en Wii.

02-2015 • PS3, PS4, PS VITA

Resident Evil Revelations 2

Claire Redfield y Barry Burton son los protagonistas de esta acertada secuela. *Revelations 2* fue lanzado en cuatro episodios online, recopilados luego para la versión física del juego.



06-2016 • PS4

Resident Evil Umbrella Corps

Con un enfoque hacia el multijugador cooperativo, *Umbrella Corps* es un shooter genérico y aburrido, que no merece llevar el nombre de la saga. Fue masacrado por la crítica.



04-2018 • PS4

Resident Evil Revelations

En 2013 PS3 recibía un port de *Revelations*, que cinco años más tarde llegaría a PS4. Ambas versiones tienen un "lavado de cara", siendo la de PS4 la más vistosa (a pesar de las limitaciones del original).



Género:
SURVIVAL HORROR
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
CAPCOM
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO


JUGADORES
1

INSTALACIÓN
NO

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
INGLÉS











OCHO **SUPERVIVIENTES** Y UNA HUIDA IMPOSIBLE

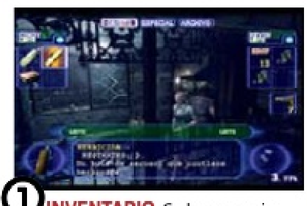
Resident Evil Outbreak

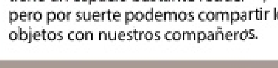
En pleno estallido zombi, un grupo variopinto de personas se une para colaborar en un fin común: salir con vida de la terrorífica Raccoon City.

Un fontanero, una camarera y una reportera entran en un bar de Raccoon City, y entonces... Aunque parezca un chiste, se trata de una situación bastante peliaguda. Estas tres personas y otros cinco supervivientes han de trabajar en equipo para escapar de la ciudad. No lo van a tener fácil: el Virus G ha desatado una plaga de zombis, Lickers y todo tipo de monstruos que les van a poner las cosas muy difíciles. Bienvenidos a *Outbreak*.

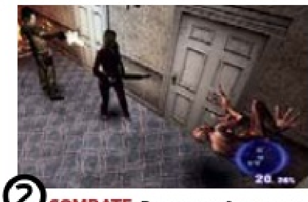
La gran baza de *Resident Evil Outbreak* fue el juego online. Hasta cuatro jugadores podían formar equipo, para crear sus propias partidas en el Modo Libre, o bien superar unidos los cinco escenarios del juego. Desgraciadamente, la versión PAL del juego no tuvo el apoyo necesario como para que el modo online se pudiera disfrutar. Pese a esto, *Outbreak* seguía siendo una gran propuesta en su modo "offline". En él escogíamos un personaje y uno de los cinco niveles disponibles, cada uno de ellos de un tamaño considerable. La jugabilidad en ellos era similar a la del *Resident Evil* clásico: bajo planos fijos de cámara, debíamos resolver puzles, encontrar armas y sobrevivir a zombis y otras amenazas. El gran matiz lo introducían los protagonistas. A nuestro personaje siempre le acompañaban otros dos supervivientes, cuya ayuda era inestimable: podíamos intercambiar suministros, curarnos mutuamente y combatir en grupo. El hecho de tratarse de personajes de toda condición le dio un "sabor" único al juego. Aquí no hay superhéroes o mercenarios, sino personas corrientes sin habilidades sobrehumanas. Verdadera supervivencia, con un nivel de dificultad desafiante: la munición escasea y encima las armas terminan rompiéndose, y el virus se extiende en nuestro organismo a medida que pasa el tiempo. *Resident Evil Outbreak* se adelantó a su época, planteando mecánicas que hoy día son habituales; pero también constituye una de las mejores entregas "olvidadas" de la saga.

MANUAL DE SUPERVIVENCIA **ZOMBI**





① **INVENTARIO.** Cada personaje tiene un espacio bastante reducido, pero por suerte podemos compartir los objetos con nuestros compañeros.



② **COMBATE.** Dos compañeros van siempre con nosotros, manejados por la consola y a nuestras órdenes. Si están armados, atacan de forma automática.



③ **PUZLES.** Usar un soplete para descongelar una palanca: ¡buena idea! Los rompecabezas son ingeniosos y tienen ese "toque clásico" de la saga.





"Resident Evil sigue reinventándose"

Desde que un amigo le enseñó el primer capítulo de *Resident Evil* para PlayStation, Francisco J. Beltrán se ha convertido en el mayor fan de la saga.

Su admiración por la franquicia de Capcom le ha llevado no sólo a coleccionar todas las ediciones aparecidas del juego, sino también a crear RESH, un espacio donde los fans del título pueden compartir su admiración por la prolífica saga de horror y acción.

¿Qué ítems de *Resident Evil* te gusta coleccionar?
La base de mi colección son los juegos. Intento tener todas las versiones que lanzan en España y también las de otros países. También tengo guías, libros de arte, bandas sonoras... Lo que menos tengo son figuras, aunque de vez en cuando cae alguna.

¿Hay mucho coleccionismo de *Resident Evil*?
Hay bastante pero no alcanza las cotas de otras franquicias. Si estás atento no cuesta mucho hacerse con el nuevo material. Lo que sí puede llegar a ser complicado es intentar conseguir material antiguo.

¿Algún ítem que te falte en tu colección y que tengas muchas ganas de conseguir?
Me encantaría tener el maletín del quinto aniversario, el Biohazard 3 SourceNext o alguna réplica de pistola, como la Samurai Edge de Wesker.

De entre todas tus piezas, ¿cuál es la más especial?
La versión para PC en caja grande del primer *Resident Evil*. Fue mi primer juego, el que inició mi colección.

¿Sabes cuál es el ítem que tiene más valor económico dentro de tu colección?
No lo sé con seguridad, pero apostaría por algún libro, como los "Archives" japoneses, o los *Biohazard 2* y *3* japoneses de PlayStation. Los tengo precintados aún.

¿Qué locura has llegado a hacer por engordar tu colección?
Suelo controlarme bastante, pero de vez en cuando hago alguna locura. La última fue comprar las ediciones coleccionista de *Resident Evi 7* de todos los países donde se lanzó.

¿Qué te gustaría que pasara con tu colección si algún día ya no pudieras tenerla?
Antes que vender la colección, preferiría que se la quedara alguien que supiera valorarla de la misma forma que lo hago yo. Por suerte, ya tengo en mente varios candidatos con los que sabría que todo el material quedaría en buenas manos.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **FRANCISCO J. BELTRÁN**

Profesión: **INFORMÁTICO Y ADMINISTRADOR DE RESIDENT EVIL SH.**

Perfil de coleccionista: **Comprador y almacenador de material relacionado con Resident Evil.**



EL REMAKE

La última pieza que Francisco ha añadido a su colección es la edición coleccionista del remake de *Resident Evil 2*. Además de la edición europea, también se ha hecho con la versión distribuida en Japón.



RAREZA JAPONESA

En su colección no podían faltar todas las ediciones de la segunda parte del juego, incluyendo una muy difícil de encontrar, la edición de Sourcenext de *Biohazard 2*. Es de 2006 y salió solo en PC para Japón. Se fabricaron muy pocas unidades y actualmente es casi imposible encontrar una (a buen precio).



SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS + AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Una publicación de GRUPO V www.grupov.es
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999





Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



Nota: Los contenidos anunciados en esta página

» REPORTAJE
LOS NUEVOS BATTLE ROYALE

El fenómeno de los battle royale sigue en pleno auge. *Fortnite* y el resto de los exponentes del género siguen creciendo y a ellos se unen nuevas propuestas como *Apex Legends* o FireStorm, el modo battle royale de *Battlefield V*. ¿Realmente sólo puede quedar uno?



» REPORTAJE
ALUCINANDO CON DREAMS

Le hemos estado dando muy duro a la beta de *Dreams* y... ¡estamos alucinando con sus infinitas posibilidades! Os lo contaremos todo el mes que viene.



» INFORME
LOS MEJORES DLC

Nos gusten o no, ya nos hemos acostumbrado a las expansiones de nuestros juegos favoritos. Te contamos cuáles merecen la pena y cuáles no tanto.



» COMPARATIVA
SIMULADORES DE VELOCIDAD

La llegada de *DiRT Rally 2.0* nos ha animado a poner en la misma parrilla a los mejores simuladores de velocidad de PS4. ¿Cuál llegará primero a la meta? ¡Descúbrelo en nuestra comparativa!



Pastilleros y más gadgets para seniors
MARZO 2019 • Nº 123
SOLO 1'80€
Gadget & PC
PS5
XBOX
Scarlett/Lockhart
¿Cómo son?
¿En qué progresan?
¿Cuándo serán presentadas?
Investigación Gadget
Y mientras llegan... Los mejores juegos y accesorios para PS4, Xbox y Switch
TODO LO QUE NECESITAS SABER
Honor View 20
¡La cámara frontal!
Y otros móviles con pantalla perforada
Salud
Gadgets para Dormir mejor
MUY PRÁCTICO
Tu móvil tiene virus y no lo sabes...
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
¿Nuevas consolas a la vista?
PS5, Xbox Scarlett/Lockhart
PLAYSTATION
¡Que no se te escapen!
Joyas para tu consola favorita
La era de las pantallas perforadas
HONOR VIEW 20
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a paso • Secretos • Todos los Portafortunas

CONTROLES

CONTROLES:
Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara
R3: Centrar la cámara
L1 (presionado): Menú de Accesos Directos
L2: Cambiar Comando de Situación (cuando se muestren varios)
R1: Fijar blanco
R1 (presionado): Tiro Certero
R2: Cambiar de blanco fijado
Options: Pausa/ Menú Principal
✖: Atacar/Confirmar
●: Saltar/Soltarse/Cancelar
▲: Comando de Situación (cuando se muestren)
■ : Bloquear/Esquivar
Cruceta Izquierda/ Derecha: Cambiar de Llave Espada
Cruceta Arriba/Abajo: Desplazarse por el Menú de Comandos
TouchPad: Modo Cámara



CONSEJOS BÁSICOS

COMBATE Y HABILIDADES

COMBOS

Enlazar combos es la clave de la victoria. La mayoría de combos culminan con un gran golpe final, que causa más daño que el resto. Además, permiten que se activen antes las Transformaciones, los Ataques en Equipo y las Atracciones.

BLOQUEAR Y ESQUIVAR

Si mantienes pulsado Cuadrado, Sora bloqueará el golpe del enemigo. Si además mueves el **Stick Izquierdo**, tu personaje se desplazará en esa dirección, evitando el ataque. Bloquear forma parte de técnicas más elaboradas como el Contraataque, capaz de desviar golpes y de romper la defensa del rival.

MAGIA

Sora tiene acceso a hechizos tanto de ataque como de cura. Los hechizos ofensivos se dividen en **Piro**, **Aqua**, **Electro**, **Aero** y **Hielo**, cada uno con efectos distintos. Todos los sortilegios consumen PM (Puntos de Magia), los cuales puedes rellenar en los puntos de salvado o con objetos como Éter. A medida que suba de nivel, Sora podrá lanzar versiones más potentes de dichos hechizos, y tendrá más cantidad de PM.

GRAN MAGIA

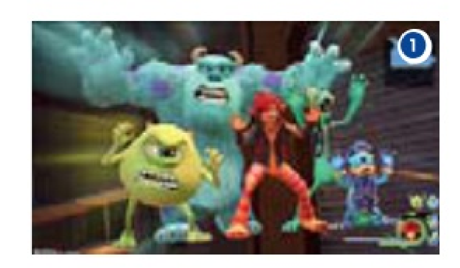
El uso continuado de los hechizos rellena la barra de Gran Magia. Cuando esté completa podrás lanzar un hechizo de ese mismo tipo, pero mucho más potente y que no consume Puntos de Magia.

LLAVES ESPADA

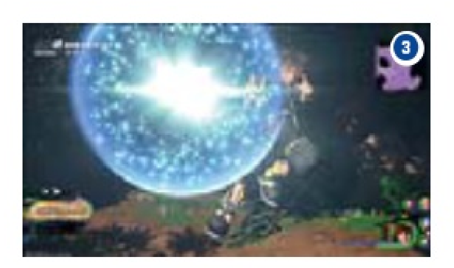
El arma de Sora es mucho más de lo que parece. Además de tener atributos propios, cada Llave Espada cuenta con su propia Transformación, ¡o incluso con más de una! Desata todo el potencial de tu arma mejorándola en la Forja. Puedes llevar equipadas hasta tres Llaves Espada, escogiendo la que prefieras en combate con sólo pulsar **Izquierda** o **Derecha** en la **Cruceta**.

TRANSFORMACIONES

Los combos rellenan un medidor sobre el Menú de Comandos. Cuando esa barra esté completa, pulsa **Triángulo** para activar la Transformación de tu Llave Espada. Durante este estado tus golpes son mucho más fuertes, y tienes acceso a un gran Ataque Final con **Triángulo**. Con él pondrás fin a la Transformación: tendrás que volver a acumular combos para activarla de nuevo.







ATRACCIONES

Si golpeas a los enemigos que aparecen marcados con un círculo verde, podrás activar una Atracción. Se trata de ataques espectaculares y con un gran rango de acción, basados en atracciones de DisneyWorld. Comparten con las Transformaciones el uso de un gran Ataque Final, activado con **Triángulo**. Las Atracciones varían en función del escenario.

ATAQUES EN EQUIPO

Donald y Goofy son tus grandes aliados en combate, y puedes hacer ataques combinados con ellos. Cuando aparezca el nombre del ataque sobre el Menú de Comandos, pulsa **Triángulo**. También podrás hacer increíbles ataques en equipo con los personajes que conozcas en cada mundo del juego ❶. Estas técnicas son ideales para acabar con grandes grupos de Sincorazón, o para reducir en gran medida la salud de un jefazo.

VÍNCULOS

Son ataques muy especiales, que puedes activar por medio de los Amuletos. Hay un total de cinco Vínculos distintos:

- **Globo Marramaguau:** presiona **Círculo** para saltar e inflar el globo, **X** para atacar desinflándolo y Triángulo para el golpe final.
- **Bomba de 8 Bits:** Selecciona un tipo de bloque con la **Cruceta**, colócalo con **X** y pulsa **Triángulo** para que Ralph lo rompa todo, creando una reacción en cadena.
- **Llamarada Real:** monta a Simba y desata su poder. **X** activa el Rugido Piro++, **Círculo** el Salto Piro++ y **Triángulo** quema toda el área.
- **Espectáculo Marino:** llama a Ariel ❷ para zambullirte, lanzar agua y crear una fuente.
- **Disparo de Plasma:** usa el láser de Stitch para crear un devastador entramado de rayos.

CARRERA INSTINTIVA

Sora puede correr por superficies como muros, incluso de forma vertical. Basta con que esa zona tenga un brillo tenue. Con **Cuadrado** puede activar un Salto Acrobático y enlazarlo con ataques especiales, por medio del Modo Acróbata.

TIRO CERTERO

Esta habilidad te permite fijar el blanco en varios enemigos y desatar una lluvia de proyectiles. Mantén pulsado **R1** y apunta a los Sincorazón; tras seleccionar los blancos, activa el Tiro Certero con **X**. Cada Llave Espada tiene un Tiro Certero propio, que también varía en función de la Transformación ❸. El Tiro Certero sólo se puede usar mientras te quede energía en el Medidor de Tino.

MODO ACRÓBATA

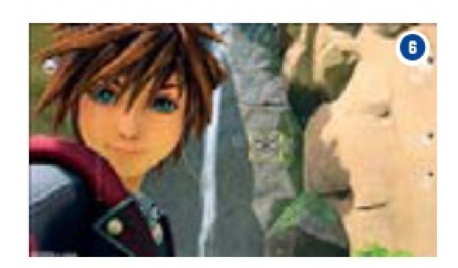
Cuando estés en el aire, pulsa **Cuadrado** y mueve **L** para impulsarte y cubrir grandes distancias. Al activar el Modo Acróbata sobre una superficie brillante efectuarás el salto especial Superdeslizamiento. Sin salir de este estado (en el que emites un característico brillo azul), presiona **X** para efectuar los Ataques Acrobáticos.

MODO ÁGIL

El Tiro Certero ralentiza ligeramente el tiempo, lo que da lugar al Modo Ágil. Busca farolas, ramas o salientes que emitan un cuadrado brillante, apunta »







» hacia ellas con **R1** y pulsa **Cuadrado** para iniciar la maniobra. Te moverás a una velocidad fulminante hacia ese punto, e incluso puedes apuntar de forma simultánea a varios puntos para moverte en cadena.

FORMA FURIOSA

Si tu salud está bajo mínimos se activará este Comando especial para darte una última oportunidad. Pulsa **Triángulo** para adoptar la Forma Furiosa 4. Con ella recuperas vida y tus golpes son más poderosos; pero no puedes usar magias ni el resto de habilidades. Si te atreves, pulsa **Triángulo** de nuevo para activar **Arriesgador**, que te da más fuerza pero a cambio de vitalidad.

TIENDA MOGURI

¿QUÉ SON?

Es un establecimiento con sede central en Villa Crepúsculo, pero tiene "sucursales" por todos los mundos del juego. Los Moguri suelen aparecer junto a los puntos para salvar partida. En cuanto los veas, "lánzate" a interactuar con ellos, pues ofrecen una serie de ventajas esenciales para tu aventura.

COMPRAR Y VENDER

Acumula Platines y gástalos en la tienda. ¡Los Moguri tienen de todo! Desde Pociones hasta Armas y Accesorios, pasando por Ingredientes, Platos, Materiales de Orfebrería... A medida que avances en el juego, el catalogo será más amplio. Y si vas corto de Platines, vende en la Tienda todo aquello que no necesites.

FORJA

Si tienes los materiales necesarios, puedes mejorar tus Llaves Espada 5. Los primeros materiales son asequibles, pero para las mejoras más avanzadas necesitarás elementos más escasos y difíciles de obtener, que te obligarán a registrar hasta el último rincón del juego. Te aseguramos que merece la pena: además de subir de nivel los atributos de tu arma, también desbloquearás nuevas Transformaciones.

ORFEBRERÍA

El "crafteo" del juego. Con los materiales precisos, puedes crear objetos especiales, a veces mejores que los que vende la propia Tienda: Armas, objetos para la Forja, Pociones, Accesorios... ¡de todo!

FOTOMISIONES

A los Moguri les encantan las fotos. Revisa sus peticiones y saca las fotografías que te piden en cada uno de los mundos del juego, que pueden ser de lugares, personajes o incluso de enemigos. A cambio de estas instantáneas recibirás nuevos objetos de Orfebrería. Y ya que estás, ¡sácate algún selfi con tus nuevos amigos!

GUMIFONO

Sin él no podrás hacer las Fotomisiones. El Gumifono también te permite recibir mensajes especiales, saber cuántos Portafortuna 6 hay en la zona y ver el listado de Cofres de cada mundo. Y como buen smartphone, también incluye juegos. Mundo Clásico consta de varios juegos al estilo de las

"maquinitas" clásicas *Game & Watch*. Hay un total de 13 juegos, escondidos en Cofres y carteles por todos los mundos.

COLECCIONISMO

Los Moguri quieren que vayas ligero de equipaje, así que se encargan de guardar los Materiales de Orfebrería que encuentres. Ve a su tienda para entregárselos... ¡y puede que te den recompensas por ello!

NAVE GUMI

EL OCÉANO ENTRE MUNDOS

Para desplazarte a un nuevo Mundo tienes que viajar por este escenario con la Nave Gumi. Con **X** disparas, **Cuadrado** te permite esquivar, **R1** enciende y apaga los motores y **Círculo** activa el Turbo. En este escenario espacial encontrarás de todo: enemigos ❼, tesoros, secretos e incluso Platines.

PREMIOS

Recibirás recompensas tanto por combatir con tu Nave Gumi como por explorar. Se dividen en: Premios de Experiencia, Premios de VT (para recuperar vitalidad), Objetos y Objetos Únicos, los cuales puedes usar para mejorar tu nave o crear nuevos modelos. ¡Ah! Permanece atento para encontrar fragmentos de Planos: por ejemplo, destruyendo las rocas de colores que veas.

BATALLAS

Para entrar en combate, desplázate a los marcadores de Sincorazón. Las estrellas de cada marcador señalan el nivel del enemigo: si tu nave no está a la altura, tal vez prefieras evitar ese enfrentamiento.

PERLAS ESTELARES

¿Ves esas gigantescas esferas doradas? Son rompecabezas en los que debes disparar a cada pieza, para mover los engranajes y conectar el circuito. ¡Hazlo deprisa o tendrás que empezar de nuevo! Cada vez que desbloquees una Perla ❽ obtendrás un premio especial.

MISIONES GUMI

Al progresar en el juego desbloqueas estas misiones especiales, consistentes en pequeños retos. Cuando hayas cumplido los requisitos de una misión, recibirás su recompensa la próxima vez que entres en el menú de Misiones.

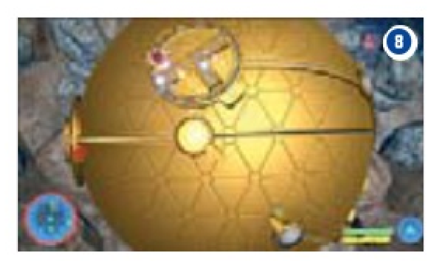
EDITOR DE GUMIS

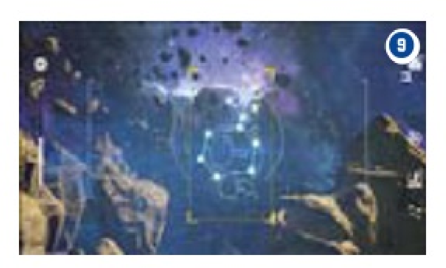
En la Tienda Gumi encontrarás nuevas piezas y armas que puedes añadir a tu Nave, así como materiales de construcción. Puedes "customizar" una nave ya diseñada, ¡o incluso crear una propia! Elige bien el tamaño y los componentes, ya que su uso es limitado hasta que tengas acceso a materiales más avanzados (¡y caros!).

CONSTELACIONES

Cada galaxia alberga tres constelaciones distintas, con figuras reconocibles de la saga *Kingdom Hearts*. Cada vez que fotografíes una ❾, ¡obtendrás un nuevo plano de Nave Gumi! Estos planos además cuestan menos que si decides construir una nave "de cero", y no requieren gasto de materiales. »







» # PASO A PASO

PRÓLOGO

Los primeros minutos del juego siguen la tradición de la saga, permitiéndote elegir qué tipo de habilidades quieres potenciar. Tienes que escoger entre estos tres retratos ❶:

- **Sabiduría** (Izquierda): para empezar con 90 puntos de vida y 120 de magia.
- **Vitalidad** (Centro): si quieres comenzar con 120 puntos de vida y 100 de magia.
- **Equilibrio** (Derecha): para iniciar el juego con 105 puntos de vida y 110 de magia.

A continuación, debes decidir qué clase de héroe vas a ser:

- **Guardián** (Potencia las habilidades defensivas).
- **Guerrero** (Para potenciar habilidades de combate).
- **Hechicero** (Da prioridad a las habilidades mágicas).

¡Tu primer combate! Sigue las indicaciones que se te dan y acaba con los tres Sincorazón.

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

A pesar de su tamaño intimidante, este jefazo es fácil de vencer ❷. Presta sobre todo atención a su golpe contra el suelo, saltando para evitar las ondas de choque, así como los orbes que genera. Esquiva también los rayos que lanza desde el pecho. Debes consumir las dos barras de salud del enemigo. Si te ves mal, acaba con los pequeños Sincorazón para recuperar energía. Tras la victoria tendrás tus dos primeros hechizos: **Piro** y **Aqua**. Si lo deseas, completa el tutorial para dominar tus habilidades.

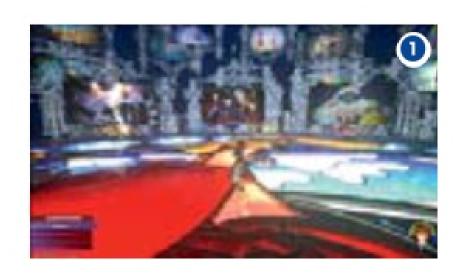
EL OLIMPO

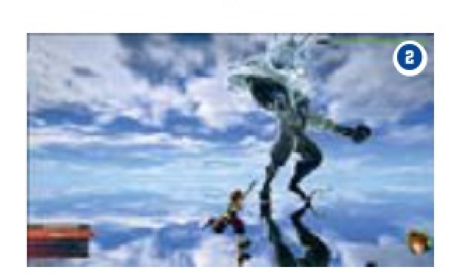
PRECIPICIO

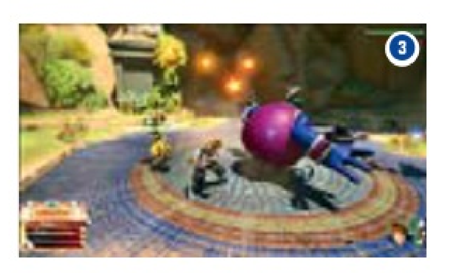
El objetivo principal es alcanzar la cima de la montaña, pero también debes prestar atención a los Cofres e Ingredientes. Reconocerás estos porque aparecen señalados con un triángulo verde. Los Ingredientes más habituales en El Olimpo son las setas, cuya utilidad conocerás en el Restaurante de Remy. Al poco de llegar te enfrentas a los Sincorazón, que aquí vienen en cuatro categorías: normales, blindados, gigantes y voladores. Reduce sus filas con tus hechizos, y luego céntrate en los voladores, dejando el resto para el final ❸. Ve hacia la pared del mural. Si ves una superficie brillante, significa que puedes caminar sobre ella con Carrera Instintiva. Sube por el muro de la izquierda para encontrar un Cofre con el mapa de la zona. Después, sigue el camino por la derecha de la gran estatua.

TEBAS

En el siguiente combate evita usar **Piro** contra los Sincorazón. Prueba a lanzar ataques combinados acrobáticos, saltando contra los muros. Después de la secuencia, ve al Cofre que tienes enfrente para obtener el mapa de Tebas. Debes ayudar a los habitantes de







Tebas que se han visto atrapados por los ataques. Acaba con otros cinco Sincorazón. Para cruzar las llamas, activa el **Trío Deslizante** de Goofy ❹; no sigas la ruta directa, ya que si exploras encontrarás otro Cofre. Elimina a los enemigos y habla con la pareja que hay sobre la piedra. Cruza de nuevo el fuego de las escaleras, y sigue por la derecha hasta llegar a los Jardines. En el edificio de la izquierda, un hombre necesita tu ayuda contra los Sincorazón. Vuelve hasta alcanzar el mirador y baja las escaleras; a continuación, rescata a la fan de Hércules. Si vas a la derecha verás una estatua: golpea su pie derecho para que caiga y abra un nuevo camino. Sigue y cruza el muro lateral sobre las llamas: puedes combatir sin necesidad de tocar el suelo. Rescata a la mujer y la niña y luego a otras dos personas. Avanza por medio del **Trío Deslizante** hasta el siguiente combate. Tienes dos minutos y medio para acabar con los Sincorazón, antes de que Hércules desfallezca. Usa **Aqua** "a saco" para rellenar la barra de Gran Magia; también te será útil la transformación **Segunda Forma** de tu Llave Espada. Ya en los callejones, entra en las alcantarillas y sigue hasta el final del camino.

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

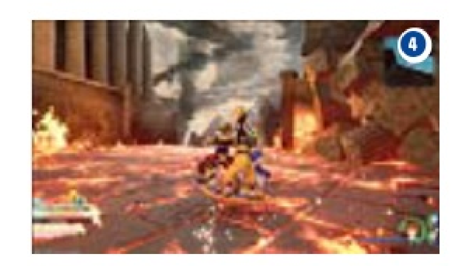
Otro combate sencillito. En cuanto puedas, activa la atracción **Barco Pirata**: con ella acabarás con casi todos los enemigos de un plumazo. Deja al gigantón para el final ❺, y da buena cuenta de él con **Segunda Forma** y Gran Magia. Hércules también te echará una mano. Tras vencer al Sincorazón, ve al noroeste para alcanzar el Monte Olimpo.

MONTE OLIMPO

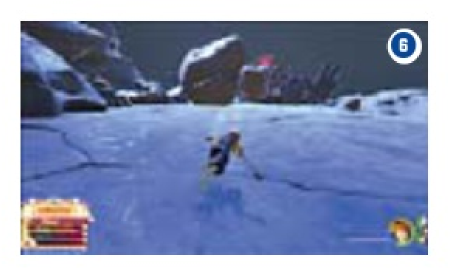
Ya estás un poco más cerca de tu destino. Sigue el curso del río hacia arriba, eliminando a los Sincorazón elementales que salen a tu paso. Tras detener el cauce del río, vuelve sobre tus pasos para recuperar los Cofres que han quedado al descubierto. Avanza río arriba y sube por el muro. Te espera otro grupo de Sincorazón, esta vez blindados. Sube el muro y ve hacia la izquierda, trepando por las paredes consecutivas. Llegarás a un claro con una cascada, y más enemigos. Después, sube por el muro que ocultaba la catarata. Continúa por la izquierda y acaba con otro grupo de enemigos, procurando no caerte. Salta de un saliente a otro para seguir trepando. Al llegar a la caverna, ábrete paso entre los Sincorazón y ve por el camino de la derecha. Acaba con el nuevo Sincorazón púrpura y el gusano de arena. Ten cuidado con los "esféricos": atácales de frente para hacerles daño. Cuando hayas acabado, vuelve a la caverna y sigue el sendero que hay en la parte trasera.

Jefe: TITÁN ROCA

Para llegar al Titán debes subir por el muro, procurando esquivar las enormes rocas que te arroja este enemigo ❻. Una vez arriba, ve por la izquierda y acaba con un grupo de Sincorazón. Repite el proceso de subir el muro, esquivando las piedras. Al llegar a los pies del Titán, ¡golpéalos! Empieza por el de la izquierda hasta que empiece a brillar, y luego ataca »







» el pie derecho. Cuando hayas causado suficiente daño, sube por la superficie del Titán para atacar sus cabezas. Golpea sobre todo la que tenga un círculo verde, para así iniciar la Atracción **Tren Mágico** y causar gran daño con ella. Cuando la actives, pulsa **R2** para atacar la Chimenea Llameante, y **Triángulo** para el ataque final. Una vez hayas vencido, sigue el sendero que conduce hacia el Reino de los Dioses.

REINO DE LOS DIOSES

Los nuevos Sincorazón-Toro te dan la bienvenida, así que asegúrate de romper su armadura para poder vencerlos. Ve al fondo y sube las escaleras para un nuevo enfrentamiento, que incluye un gusano de arena. Es un buen momento para que domines el Tiro Certero, el cual te permite atacar a varios enemigos a la vez. Sigue hacia la próxima zona y usa los raíles para desplazarte, gracias a la Enfilada Especial. En los Pasillos, toma los raíles de la izquierda para llegar a la Forja Escondida. Alinea los tres anillos del crisol 7 y obtendrás un nuevo escudo para Goofy. Vuelve al punto de partida, ve por la derecha y luego por la izquierda. ¡Imposible llegar arriba! No para tu Tiro Certero: actívalo con R1 y enfoca a los escombros de arriba, en concreto a aquellos marcados con un cuadrado amarillo. Sora se propulsará automáticamente hacia ellos para llegar a la cima. Cruza las puertas para el enfrentamiento final.

Jefes: TITANES

¡No uno ni dos, sino tres Titanes a la vez! Empieza por los Titanes de Hielo y Fuego, atacando a cualquiera de los dos y alternando tus golpes. Si usas el Tiro Certero podrás desplazarte con más comodidad entre ambos enemigos. Sube tan alto como puedas para golpearles directamente, y activa en cuanto puedas la Atracción **Tiovivo Mágico**. En poco tiempo habrás vencido a ambos. El Titán Tornado es más peliagudo, ya que te arroja todo tipo de escombros durante la batalla: esquívalos con **Cuadrado**. Cuando el enemigo te atraiga hacia él, acércate a su rostro para golpearle. ¡Bien hecho! Ya puedes usar la **Llave Espada Origen del Héroe**, con la transformación **Contraescudo**.

REINO DE LA OSCURIDAD

Gracias a este breve interludio podrás ver en qué andan metidos Mickey y Riku.

Jefe: TORRE MALDITA

Puede que Riku no tenga tantas técnicas como Sora, pero como Maestro de la Espada sus ataques son devastadores. Saca provecho de la rapidez de sus estocadas o sus potentes hechizos, así como de la inestimable ayuda del Rey Mickey. Golpea hasta activar la técnica especial de Riku, y en breve habrás consumido las seis barras de salud del enemigo. No le quites ojo a sus "acometidas" ni dejes que te derribe.

VILLA CREPÚSCULO

PLAZOLETA DEL TRANVÍA

Este escenario es un clásico de la saga. Tras la secuencia, acaba con los Incorpóreos por medio de tu primer Vínculo, el **Globo Marramaguau**. Habla con Hayner, Pence y Olette.

Jefe: OLA INFERNAL

Al igual que Riku, Sora debe enfrentarse a esta oleada de Sincorazón. No te pongas en el camino de la Ola o podrías salir perjudicado. Tiene una enorme cantidad de salud, pero ya

dispones de un Vínculo y una nueva Llave Espada para causarle mucho daño.

VIEJA MANSIÓN

¡Cuántas novedades! Ya puedes acceder a la Fragua en las Tiendas Moguri y mejorar tus Llaves Espada. También se ha desbloqueado la cámara del Gumifono. Puedes usarla para fotografiar los Portafortuna repartidos por todo el juego. Tienes siete repartidos por toda Villa Crepúsculo. La cámara también te sirve para cumplir los objetivos de las Fotomisiones, que consisten en hacer fotos específicas en cada escenario. Antes de poner rumbo a la Vieja Mansión, "cotillea" los alrededores y azoteas para conseguir Platines y Cofres. Ve después hacia el sureste para entrar en las alcantarillas, donde te enfrentarás a varios enemigos. La salida da al Bosque, donde hay varios grupos de Sincorazón, así como Cofres y algún Portafortuna. Rescata a Remy, tu nuevo amigo. Luego sigue hacia el norte y luego al oeste, para llegar a la Mansión. Tras las secuencias, enfréntate al grupo de Incorpóreos. Ábrete paso de vuelta a las alcantarillas, y desde allí a la Plazoleta, para hablar con Tío Gilito.

PLAZOLETA DEL TRANVÍA

Remy es el chef del restaurante de Gilito, y necesita pedirte otro favor: debes conseguir nueve ingredientes. No necesitas salir de la Plazoleta para encontrarlos, ya que están en cajas de comida rápida o cestas de fruta 8. Busca en las azoteas de los edificios, así como en las esquinas, cornisas y en el cine al aire libre. El esfuerzo merece mucho la pena; primero, habrás desbloqueado tu primer minijuego del Reino Clásico. También obtendrás una nueva Espada Llave: **Estrella Fugaz**, con las Transformaciones **Flechazo Doble** y **Dispara Magia**. ¡Una de nuestras favoritas! Por último y no menos importante, desde ahora tienes acceso a la cocina de Remy (consulta la sección de **Secretos**). Cuando estés listo, regresa al Mapa de los Mundos.

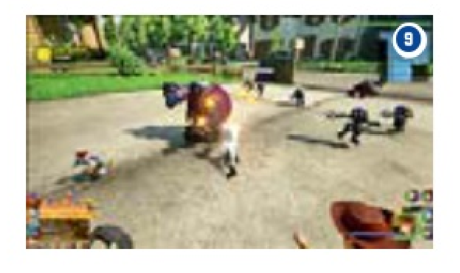
CAJA DE JUGUETES

HABITACIÓN DE ANDY

Enfréntate al grupo de Sincorazón con jetpacks. Es un buen momento para estrenar tu nueva Llave Espada, **Estrella Fugaz**. Tras el combate habrás desbloqueado la utilísima habilidad Recuperación Aérea, que te permite recuperarte nada más recibir un golpe, pulsando **Círculo**. Tu destino es Galaxy Toys, pero antes echa un vistazo por la habitación: tienes una Tienda Moguri con nuevas Fotomisiones y objetos, varios Cofres (por ejemplo, debajo de la cama) y también Portafortuna. Cuando hayas terminado sal al exterior, por la ventana del escritorio. ¡Menuda pasada! Explora a fondo la calle antes de poner rumbo hacia la tienda de juguetes. Busca Cofres en los rincones y enfréntate a los nuevos Sincorazón 9. ¿Ves esa caja de herramientas »













» junto al garaje? Para abrirla, sube al tejado y déjate caer sobre ella, golpeándola. Saca partido también a la cama elástica. Cuando hayas "repasado" el escenario, dirígete al final de la calle y aparecerás automáticamente en Galaxy Toys.

GALAXY TOYS

¡Tu propio mecha! Estos robots gigantes hacen trizas a los enemigos, y son la mejor forma de vencer a otros Gigas ⑩. Los controles son sencillos, pero usa sobre todo el disparo (con **R2**), el puñetazo (con **X**) y el ataque especial (**Triángulo**). Cada vez que derrotes a un Giga éste podrá ser pilotado. Hay tres modelos diferentes, cada uno con armas y habilidades propias. Un Giga no es la opción más cómoda para explorar, pero su propulsor te permitirá recorrer grandes distancias en un periquete (¡recuerda que ahora mides sólo unos centímetros!). Antes de subir al segundo piso, dale un repaso a la zona. Encontrarás Platines, Ingredientes, Cofres y Portafortuna; por ejemplo, el que forman los rollos de cinta aislante en el mostrador para envolver regalos. Una vez hayas revisado todo, ve a la máquina de bolas que hay en el centro. Sube y deslízate por la pista amarilla hasta la planta superior.

SEGUNDO PISO

Prepárate para combatir contra más Sincorazón de juguete y Gigas. Si quieres "ventilarlos" con rapidez, usa atracciones como Barco Pirata o el ataque especial con Woody y Buzz, **Cohete Caótico** ⑪. Puedes maniobrar con el cohete para golpear a los enemigos y pulsar **Triángulo** para la "traca" final. Tras explorar la zona, ve en busca de Hamm y Rex en la tienda de Bichos y Monstruos. ¿Te has fijado en esos muñecos tipo Godzilla? Están poseídos, así que debes derrotarlos a todos. Tienes un Gigas a tu izquierda para facilitarte las cosas; o bien puedes ir "a saco" y vencerlos con tus ataques normales. A continuación trepa por las estanterías para llegar hasta la rejilla de ventilación. No te preocupes por el laberíntico conducto: es fácil llegar a la salida, y los desvíos conducen a Cofres y enemigos. En el conducto del ventilador, destruye las torretas de las paredes. Ya en la tienda de muñecas, ábrete paso entre los Sincorazón y registra la zona a tu antojo. Tu objetivo es esa orquesta de ranas musicales, al fondo del establecimiento. Activa la gramola corriendo sobre el disco. Cuando Woody te sustituya, examina la ranita azul que suena "raro" ⑫. ¡Soldados! Parece que Hamm está en la casa de muñecas, pero llegar hasta él no va a ser fácil.

Jefe: MUÑECA GIGANTE

A pesar de su tamaño, esta enemiga no es tan fiera como parece. Presta sobre todo atención a sus ataques giratorios de onda expansiva, y deshazte de los Sincorazón que la acompañan. Para aligerar las cosas, usa **Cohete Caótico**, Tiro Certero y las Atracciones que se activen. También es eficaz subir a un punto elevado para hacer un ataque en picado.

TERCER PISO

Justo cuando rescatas a Hamm, un OVNI entra en escena. ¡Tras él! Como siempre, no pa-

ses por alto los Portafortuna que veas por el camino. También encontrarás un Punto de Salvado y una Tienda Moguri. Al llegar a la Zona Infantil el OVNI se lleva a los alienígenas.

JEFE: OVNI

Debes destruirlo para que libere a tus amigos, además de acabar con todos los Sincorazón de la zona. El OVNI sólo tiene una barra de energía, pero es bastante "durillo". Por si fuera poco, también serás atacado por torretas y Gigas. Hazte con un robot en cuanto puedas y "fríe" al OVNI a disparos. Dado que el OVNI ataca desde la altura, **Cohete Caótico** es otra buena opción ⓭.

TERCER PISO

Toca volver a la primera planta: para llegar antes, salta por el hueco del centro. Rex está en la Tienda de Videojuegos, así que sube de nuevo al tercer piso: ve a la máquina de bolas y elige la ruta azul. Tras la secuencia estarás atrapado en el videojuego Verum Rex, que en realidad consiste en un combate de Gigas a gran escala. Debes acabar con tres oleadas consecutivas de enemigos, usando el Gigas que más se ajuste a tu gusto. Dispara a los contenedores circulares para hacerlos explotar y eliminar a varios enemigos de un plumazo, sumando así más puntos. Pronto habrás salido del videojuego, pero recuerda que puedes volver a él siempre que te apetezca. Al terminar habrás conseguido el Amuleto **Unecorazones Pixelado**, que te permite desatar los ataques de Rompe Ralph. Sin salir del Tercer Piso, pon rumbo a la Zona de Juegos. Tienes que llegar a la pequeña puerta que hay arriba, al fondo; pero para llegar has de acabar con varios Gigas y Sincorazón. ¿Ves esos bloques que te cierran el paso? Puedes usar un Gigas para desplazarlos. Ábrete paso por la piscina de bolas y elimina al grupo de Gigas. Antes de llegar al portal oscuro necesitas encontrar una ruta hacia arriba. Sube por el conducto que lleva al laberinto de juegos. Hay tres puntos con bloques de construcción, de modo que pilota un Gigas, acaba con los enemigos y monta los tres grupos de bloques usando el rayo tractor (**Triángulo**). ¡Un cactilio! Sube por él hasta el conducto y entra en el portal oscuro para el combate final.

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

El tamaño de este enemigo es imponente, y además tiene siete barras de vida. ¡Glups! No pasa nada: Woody y Buzz te serán de gran ayuda, sobre todo con el **Cohete Caótico**. Utiliza esta técnica cuando el enemigo se transforme en una rueda gigante. Debes golpear la cabeza del Sincorazón ⓮, así que usa tu mejor Llave Espada y activa a menudo los ataques especiales. ¡Buen trabajo! Además de subir de nivel, habrás conseguido la flamante **Llave Espada Ayudante del Sheriff**, con los ataques **Megamartillo** y **Guantes Taladro**. »


⓭


⓮

» # REINO DE CORONA

EL BOSQUE

Nada más llegar conoces a Flynn, que echa a correr tan pronto aparecen los Sincorazón. ¡Menudo valiente! Dedica algo de tiempo a revisar la zona. No muy lejos tienes un Cofre con el mapa de este escenario. Al noroeste puedes encontrar nuevos Ingredientes, como el Laurel; y si vas a la caverna del noreste conseguirás un nuevo juego del Reino Clásico. Registra el resto del Bosque antes de atravesar el pasadizo con enredaderas.

TORRE DE GOTHEL

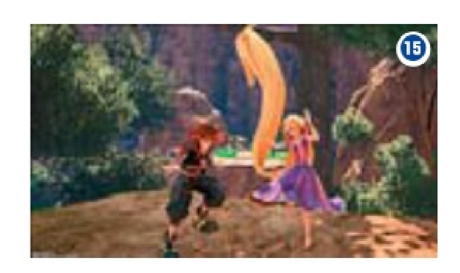
No vayas hacia la Torre todavía. Si quieres antes puedes visitar la Tienda Moguri, para saber cuáles son las nuevas Fotomisiones y mejorar tus Llaves Espada. Busca el Portafortuna que hay cerca de la cascada, así como los Cofres que haya en la zona. Acércate a la Torre para disfrutar de una secuencia espectacular.

COLINAS

Vas a escoltar a Rapunzel hasta el pueblo, pero puedes pararte cuando quieras para buscar Cofres, Ingredientes y Platines. No pases por alto los carteles de "Se Busca" de Flynn. Tras la secuencia, enfréntate al grupo de Sincorazón "floridos". Céntrate en el gran enemigo central y evita que el resto se "acoplen" a él. Saca provecho a Ayudante del Sheriff (tu nueva Llave Espada), y al ataque combinado con Rapunzel y Flynn: **Giro Entrelazado**. Al acabar y tras una nueva secuencia, retoma tu camino hacia Corona. Más adelante conocerás a una nueva clase de Sincorazón. Las "damiselas" son más duras de lo que parecen, y atacan por medio de sus sombrillas. Deshazte de ellas de forma prioritaria. En la siguiente zona, ayuda a Rapunzel a disfrutar de los dientes de león y busca los Cofres repartidos junto a los árboles. También puedes darte un chapuzón con tu amiga, o seguir a unos conejitos hasta su tesoro. Los combates de esta zona no son demasiado duros, pero pronto entran en acción nuevos enemigos: ¡Incorpóreos! Ocúpate de ellos mientras Rapunzel y Flynn se ponen a salvo. Pierdes la pista a tus amigos, así que te toca buscarlos, abriéndote paso entre los "monos" y otros tipos de Sincorazón. Sigue hacia el norte.

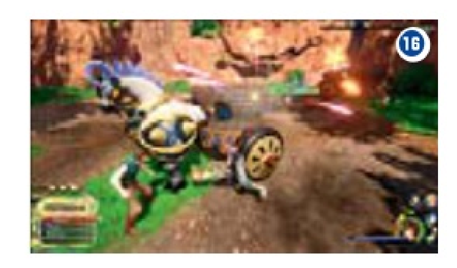
EL PANTANO

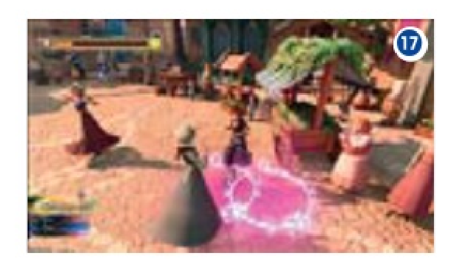
Tras hablar con Gothel sigue explorando el Pantano. Atento a nuevos ataques de Incorpóreos y grupos de Sincorazón en los claros del escenario. Si crees estar desorientado, sigue la dirección de los carteles de Corona. No pases por alto Cofres e Ingredientes como anguilas; por ejemplo, los que encontrarás en el pasaje central. Los ataques de Incorpóreos y Sincorazón son más frecuentes, de modo que usa a menudo atracciones como **Tiovivo** y el resto de ataques especiales. Sigue hacia el oeste para entrar en una caverna y sube por el muro, con cuidado ante los ataques de los "Sincorazón-Mono". Ya en el exterior, no te olvides de subir todos los muros "trepables" para acceder a más Cofres. Reúnete por fin con tus amigos.


15

ACANTILADOS

Para salir de esta zona vas a tener que escalar un poco. Cada vez que llegues a un punto de acceso, Rapunzel avisa a Sora. Ve con ella para cruzar al otro lado, usando su cabello como liana (15). Cuando llegues a una caverna deberás acabar con más grupos de Sincorazón. No salgas de la cueva sin haber buscado todos los Cofres y Portafortuna, como el que hay







en un barril. Trepa el muro del fondo para volver al exterior. En el siguiente claro te esperan una banda de "monetes", junto a un nuevo Sincorazón con forma de torreta. Evita sus cañonazos y usa ataques como **Giro Entrelazado**. No es tan fácil de vencer como parece.

Jefe: SINCORAZÓN TRANSFORMADO

La torreta se convierte en un carruaje tirado por un caballo. Tan sólo tiene tres barras de vida, así que ataca sin miedo 16, con cuidado tan solo de esquivar sus embestidas. Transformaciones como **Megamartillo** (de la Llave Espada **Ayudante del Sheriff**) darán buena cuenta de este enemigo.

CLARO DE LAS FLORECILLAS

Sube el muro al fondo del escenario del Jefe. Tras columpiarte con Rapunzel un par de veces más, sigue el sendero que conduce al Claro. Atrae hacia ti a los pajaritos y llévalos hasta Rapunzel, caminando despacito para que no se asusten. Sube el muro y sigue avanzando hasta la pendiente de las flores, para deslizarte por ella hacia abajo. Corona está justo frente a ti.

EL REINO

Rapunzel se ha ido a la plaza central. Antes de reunirte con ella, ¿qué tal si echas un vistazo al pueblo? Puedes encontrar varios Cofres y Portafortuna repartidos por las calles. En la plaza hay música y Rapunzel inicia el baile. ¡Únete a ella! Pulsa **Círculo** para girar, **X** para cambiar el paso y **Cuadrado** para dar palmas. Presiona el botón del color que aparezca cuando te acerques a otra persona, y baila con ella. Al cambiar de pareja, acumularás puntos de baile 17. Cuando todos bailen en círculo, pulsa los colores correctos al pasar sobre los círculos del suelo. Con Triángulo puedes hacer una de las cabriolas de Sora y dar el paso final. ¡Disfruta! Tras las secuencias, acaba con el batallón de Incorpóreos y ve cuanto antes al Bosque, con Flynn.

EL BOSQUE

Debes llegar cuanto antes a la Torre. Si no tienes clara la dirección, simplemente ve en dirección contraria de los carteles de Corona. En tu camino habrá varios grupos de enemigos, incluyendo el Carromato contra el que enfrentaste previamente. Antes de acercarte a la Torre salva la partida, pues te espera un combate duro.

Jefe: MADRE GOTHEL

Gothel se ha transformado en un temible Sincorazón, con nada menos que doce barras de vida. Mientras esté en una posición elevada, usa ataques a distancia como **Piro**, **Aqua**, **Aero** y **Electro**. Deja que embista contra el suelo y, cuando lo haga, corre a golpearle en el rostro 18. Cuando le hayas causado suficiente daño, Gothel se agarrará a la cima de la Torre. Su magia hará que surjan verjas del suelo para impedirte avanzar. ¡Ten cuidado con sus bombardeos! Sal de estas trampas buscando el hueco en cada verja. Después, sube por los muros de la Torre para poder seguir golpeándola. ¡Ya es tuya! Como recompensa por ganar recibes la **Llave Espada Para Siempre**, cuya Transformación es **Bastón Solar**. »

» # ARENDELLE

LA MONTAÑA DEL NORTE

Tu objetivo es seguir a la misteriosa chica que has visto sobre el hielo. Primero, busca el mapa que hay en el Cofre cercano, y "toma nota" de salientes y cornisas. Gracias al Modo Acróbata y al Tiro Certero, podrás acceder a los Cofres de la zona. No pierdas de vista tampoco las bolas de nieve gigantes. Al subir a ellas puedes embestir a los enemigos. Cuanto más tiempo estés sobre la bola, mejores serán los materiales que saldrán de ella al deshacerse. Ni los "renos" ni el resto de Sincorazón de este escenario suponen una gran amenaza. Sigue avanzando hacia el norte hasta encontrarte con Elsa. Debes echarle una mano acabando con los Sincorazón "reno" que aparecen.

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

Los renos son "poca cosa", así que centra tus esfuerzos en el gigantón blindado, pues tiene nueve barras de vida. Además cuenta con la ventaja adicional de su armadura, de modo que usa tus ataques más devastadores y atracciones como **Barco Pirata**. Debes evitar sus ataques en barrido, sobre todo si el enemigo cambia al color rojo, pues significa que ha entrado en "modo berserker".

LABERINTO DE HIELO

Presta atención a las paredes "sospechosas": puedes romperlas y acceder a Cofres y recompensas. Si ves unos carámbanos centrales, actívalos por medio de Tiro Certero + **Cuadrado**: son los interruptores que permiten acceder a nuevas zonas. Al fondo de esta estancia hay un muro por el que puedes subir. En tu camino te toparás con Sincorazón tipo murciélago o damisela, pero también algún que otro Portafortuna. Acaba con todos los enemigos y haz rotar la columna de hielo central. A continuación deslízate por la ladera de hielo, evitando los carámbanos que salen a tu paso. ¿Ves esos salientes de hielo, en el rincón? Usa Tiro Certero para subir por ellos hasta la Zona Media. Cruza el puente helado hasta otra sala con un interruptor, ¡y más enemigos! Acaba con todos y evita los carámbanos que surgen del suelo. Una vez en la Zona Alta, usa los raíles para llegar a tres nuevas estancias. Acaba con los enemigos de todas ellas y localiza el portal esférico en una de estas salas: es la salida. ¡Ya era hora!

LA MONTAÑA DEL NORTE

Debes ir tras Elsa, montaña arriba. Acaba con los Sincorazón que te encuentres, y busca muros "reflectantes" para subir por ellos. Cuando estés sobre un saliente, mira a tu alrededor para localizar Cofres y Platines. También en la cima encontrarás otro Portafortuna. Tras la secuencia te verás en un aprieto: ¡una avalancha! Escapa de los dragones de hielo por medio del **Trío Deslizante**. Tienes que esquivar los "láseres" de los dragones moviéndote a izquierda y derecha, además de saltando con **Círculo**. Si recibes demasiados impactos no podrás escapar; por suerte, en un nivel intermedio podrás recuperar salud (y obtener Platines). Al concluir la carrera, podrás plantar cara a los dragones y "darles las gracias" por la persecución.

VALLE DEL HIELO

Antes de llegar al Palacio de Elsa vas a conocer a su hermana, Anna. Tras la secuencia tendrás que encontrar las tres partes del cuerpo de Olaf. El muñeco de nieve no deja de hablar y te da pistas sobre su paradero. Empieza subiendo por la cascada helada, y mira en un saliente que hay a la derecha del sendero que desciende: ahí está el torso de Olaf. Encontrarás su cabeza en un claro que hay justo al otro lado. Sus piernas están correteando

sobre el estanque , ¡atrápalas 19! Presta atención a las indicaciones de Goofy, y no "actives" las piezas que no corresponden al cuerpo de Olaf. De lo contrario su "montaje" será defectuoso, obligándote a empezar de nuevo la búsqueda. Cuando hayas terminado, acaba con los Sincorazón que aparezcan. Retoma tu camino hacia el Palacio de Hielo. Cuando llegues a una ladera montaña arriba, fíjate en las rocas a ambos lados. Son parapetos que puedes activar con **Triángulo**, para moverte de uno a otro a cámara lenta mientras disparas a los Sincorazón. ¡Mola! Prosigue tu ascenso a través de salientes y cornisas, y usa las bolas de nieve gigantes contra los enemigos que se interpongan. Aproxímate al Palacio.

Jefe: MERENGUE

El guardaespaldas de Elsa no es un Sincorazón, pero eso no le hace menos temible. Además de tener 12 barras de vida, este enemigo puede activar una peligrosa armadura con pinchos helados. En este combate la ayuda de Goofy es esencial: activa su ataque especial para golpear a Merengue con un abeto 20. El golpe le dejará "grogui" durante unos segundos, que debes aprovechar para golpearle y enlazar tantos combos como puedas.

CAMPO DE NIEVE

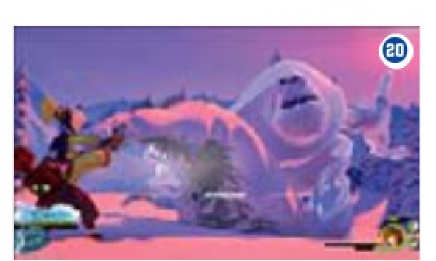
Aprovecha el recorrido para buscar nuevos Ingredientes como Colmenilla, además de Portafortuna como el que hay sobre un saliente nevado. A los Sincorazón de la zona se unen también Incorpóreos: elimínalos a todos. Ve tras el desconocido que ha raptado a Elsa. Poco después Merengue aparece de nuevo, pero esta vez será tu aliado. ¡Y menudo aliado! Su ataque combinado **Avalancha Poderosa** es devastador.

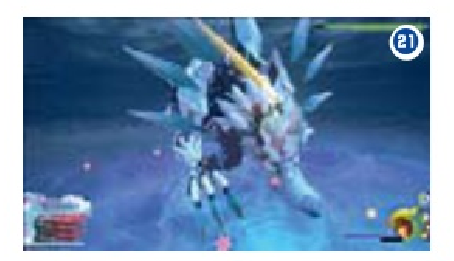
LADERA

Se ha desatado una terrible ventisca que te puede enviar hacia atrás. El único modo de avanzar es moverte de una roca a otra (marcadas con un triángulo verde), en los intervalos en los que el viento no es tan fuerte. Al final del recorrido Merengue te servirá como parapeto contra la ventisca.

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

A estas alturas del juego la cosa se pone seria. Es el caso de este Sincorazón con forma de lobo helado, el cual tiene 16 barras de vida. Cuando esté en tierra, usa contra él toda la batería de ataques especiales, Transformaciones y Atracciones a tu alcance 21, así como la inestimable ayuda de Merengue. Si el "lobo" sube a gran altura, atácale a distancia con tus mejores hechizos e intenta desplazarte a su posición. El ataque más peligroso de este enemigo es una esfera de oscuridad que cubre todo el escenario. Aparece una legión de cabezas de lobo, que debes destruir con Transformaciones y Tiro Certero. Date prisa en acumular "bajas" para activar el ataque especial que detenga la esfera de oscuridad, y así retomar los golpes contra el Jefe. Si no lo consigues a tiempo, recibirás gran cantidad de daño. Cuando hayas vencido obtendrás la **Llave Espada Nieve Cristalina**, con sus dos transformaciones: **Garras Invernales** y **Patines Helados.** »











» # MONSTROPOLIS

MONSTRUOS S.A. (Vestíbulo y Despachos)

En cuanto te hayas acostumbrado a tu monstruoso aspecto, desenfunda tu Llave Espada. Pon toda tu atención sobre los nuevos y escurridizos enemigos, los Nescientes, así como en el Sincorazón gigante que tiene tres barras de vida. Mike y Sulley quieren llevar a Boo de vuelta a su casa, así que ve tras ellos. No pierdas de vista los rincones y los objetos de mobiliario, pues ocultan recompensas, ingredientes y tesoros. Acaba con otro grupo de Nescientes y Sincorazón. A continuación, busca la puerta de la casa de Boo.

ALMACÉN DE PUERTAS

Muévete por medio de los raíles y dispara a los enemigos en tu camino. Cuando vayas a recibir un impacto, ponte a cubierto pulsando **Triángulo**. Ya en el suelo deshazte de los Sincorazón. Elimínalos a todos, para que la barra de risas de Boo se llene por completo ㉒. Para evitar que la niña se asuste, presta atención a los enemigos que puedan atacar a Sulley y acaba con ellos de forma prioritaria. Para arrasar con los Sincorazón, activa el ataque en grupo **Bolos Monstruosos**. ¡Pobre Mike! Usa el raíl para desplazarte al siguiente punto y localiza la puerta de Boo.

SÓTANO

Randall te ha atrapado en el sótano. ¡A buscar una salida! Cruza las pasarelas de ensamblaje, con mucho cuidado de no recibir impactos de los láseres (intenta protegerte con las piezas sobre la cinta de transporte ㉓). Debes localizar las máquinas que mueven la cadena y destruirlas. Después, ábrete paso por los pasillos hasta llegar al montacargas.

SEGUNDO PISO

El malvado Randall no deja de enviar oleadas de Sincorazón para detenerte. En el siguiente escenario, acaba con los enemigos y evita tocar las superficies electrificadas. Atraviesa una nueva cadena de montaje, evitando los molestos láseres.

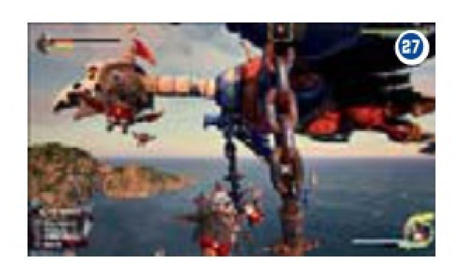
A continuación estarás en un gran almacén: acaba con todos los Nescientes y Sincorazón para que Boo no tenga miedo. Cuando llegues a un gran pasillo, muévete entre los contenedores y úsalos como parapetos desde los que disparar a los enemigos. Cuando llegues al exterior, ten cuidado de evitar las llamas del incendio mientras eliminas a los enemigos. Si lo deseas, puedes apagar el fuego con hechizos como Aqua ㉔ o la atracción Aguas Bravas. Ve al siguiente almacén y sube por el muro hasta un conducto, por el cual te puedes deslizar. En la pasarela superior, deshazte de todos los Sincorazón que se interpongan. Tantos esfuerzos valen la pena, ya que recibes el Amuleto **Unecorazones del Reino**, con el que puedes invocar todo el poder de Simba.

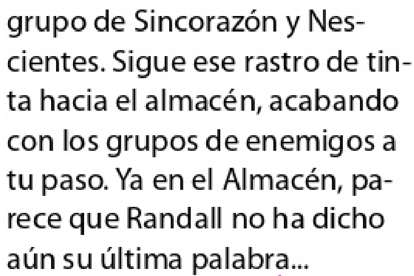
ALMACÉN DE PUERTAS

Una vez en el Pasaje del Almacén, sube a la tubería reventada y deslízate hasta el silo. Allí tienes que eliminar a un









grupo de Sincorazón y Nescientes. Sigue ese rastro de tinta hacia el almacén, acabando con los grupos de enemigos a tu paso. Ya en el Almacén, parece que Randall no ha dicho aún su última palabra...

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

Este jefe final tiene sólo nueve barras de vida, pero su ventaja no reside en su vitalidad. Si te fijas el Sincorazón a veces queda completamente cubierto de tinta: no te molestes en atacarle en ese momento, ya que será invulnerable. Cuando la tinta desaparezca, golpéale "a saco" con todo tu arsenal (25): Transformaciones, Vínculos y Ataques en Grupo. Ten también cuidado cuando el enemigo te rodee con una barrera de tinta: centra en él tus ataques para escapar de inmediato. Tras vencer y asistir a un tenso encuentro con Vanitas, tu arsenal aumenta con la incorporación de **La Clave de la Risa**. Esta es una de las Llaves Espada más eficaces, gracias a las Transformaciones **Puños Gancho** y **Yoyós Dobles**.

EL CARIBE

REINO DE DAVY JONES

Tu salida de este lugar inhóspito es la Perla Negra... ¡Y se está alejando! Corre tras el barco de Jack (26) antes de que llegue al marcador que aparece en pantalla. Para complicar un poco las cosas, aparecen varios Sincorazón que pueden retrasarte. Ignóralos y persigue al navío, esquivando los cañonazos que salen de él. Puedes usar la magia **Hielo** para crear un raíl sobre el que deslizarte y así avanzar más rápido.

MAR ABIERTO

Jack te cede el timón de la Perla Negra para que pongas rumbo a la isla con dos picos, justo frente al barco. Cuando las naves de los Sincorazón hagan su entrada, atácales con los cañones de la Perla. Dispara pulsando **R2**, y procura apuntar a los orbes de colores de los barcos enemigos.

Jefe: SINCORAZÓN VOLADOR GIGANTE

¿Cómo alcanzar a un enemigo a tal altura? Fíjate en los Sincorazón más pequeños que vuelan alrededor del dragón. Por medio de Tiro Certero puedes desplazarte sobre ellos y usarlos como montura aérea. Dispara con **R2** o **X**, y suelta tus torpedos con **Círculo**. Si pulsas Cuadrado puedes maniobrar y esquivar ataques del enemigo. Procura acercarte lo más posible al dragón (27) hasta que se active un marcador especial. Cuando aparezca, pulsa **Triángulo** para saltar a lomos del Jefe. Usa **X** para golpear la cabeza del dragón, y **Cuadrado** para protegerte de sus ataques flamígeros. Si te caes, apunta de inmediato con el Tiro Certero a un Sincorazón, o bien usa el rastro de humo que dejan para deslizarte. Date prisa, antes de que el dragón destruya por completo la Perla Negra.

CAVERNA SUBMARINA

Tras la secuencia estarás en tierra firme. Jack te encarga »

» que encuentres un nuevo barco. Zambúllete en el estanque: pulsa **R2** para subir, **L2** para bajar y **Círculo** para desplazarte más rápido. No te preocupes por el oxígeno, ya que puedes respirar bajo el agua. También podrás combatir contra los Sincorazón de las profundidades. Mientras te mueves por la Caverna, no le quites ojo a los Cofres, a Ingredientes como Vieira y a las monedas de oro. Si te acercas a ellas se activará un marcador verde: púlsalo repetidas veces para conseguir Platines, en tandas de 10. Explora todas las cavernas y sigue el camino marcado por las medusas: usa magia para despejarlas y evitar su picadura. Busca también el juego del Reino Mágico que hay en una de las cuevas. Cuando salgas a mar abierto, ve hacia el Cofre que ves en el fondo, frente a ti. ¡Es una trampa!

Jefe: SINCORAZÓN ACUÁTICO GIGANTE

Al luchar bajo el agua tu repertorio de ataques es mucho más reducido: no tienes acceso a Transformaciones ni Atracciones. Por suerte, este enemigo sólo tiene ocho barras de vida. Simplemente golpéale sin cesar, a la vez que evitas sus embestidas y mordiscos. Al terminar, examina el Cofre que custodiaba para hacerte con el Amuleto que invoca a **Ariel y su Espectáculo Marino**. Luego, ve hasta la siguiente caverna para conseguir el Leviatán, un barco "para ti solito".

MAR ABIERTO

A bordo del Leviatán podrás combatir contra los barcos Sincorazón ㉘. Pulsa **R2** o **X** para disparar los cañones, **Triángulo** para el ataque especial y **Cuadrado** para crear un Muro de Agua. Luxord no tarda en aparecer para aguaros la fiesta. Véncele en una carrera hasta Port Royale; no dudes en usar los cañones para ralentizar su barco y tomar ventaja (además de para. Tendrás que combatir de todas formas, ya que el miembro de la Organización XIII no deja de enviar flotas enemigas. Tu victoria será amarga: debes luchar en la cubierta del barco contra un nutrido grupo de Sincorazón piratas. No son rival para ti: usa tus Vínculos, Atracciones y el espectacular ataque combinado con Jack: **Temerario**.

PORT ROYALE

Otro de los "encarguitos" inusuales de Jack: conseguir cangrejos blancos. Necesitas 300, así que ponte manos a la obra. Empieza por ir al punto donde se ha reunido un grupo de curiosos. Golpea los barriles que se mueven para encontrar cangrejos, y repite el proceso por todo el escenario. Por supuesto, no te olvides de buscar Cofres, Ingredientes y Portafortuna. Goofy te dará indicaciones cuando vea un rastro de cangrejos ㉙. Los Sincorazón también harán acto de presencia a menudo. Ve al Fuerte para conseguir los últimos cangrejos, y regresa a la Perla Negra para activar el marcador verde.





MAR ABIERTO

A partir de ahora puedes mejorar al Leviatán acumulando cangrejos blancos. Al subir el nivel de tu barco incrementarás su resistencia y el número de cañones, e incluso tendrás acceso a nuevos ataques especiales. Lo mejor de todo es que se te permite navegar libremente y visitar todas las islas del Archipiélago. Pulsa el **TouchPad** para desplegar el mapa y elegir tu destino. Muchas de estas islas están fuertemente protegidas, pero también ocultan toda clase de Tesoros, Ingredientes, Platines y Portafortuna. Cuando hayas recorrido el Archipiélago "de cabo a rabo", pon rumbo a la Cala de los Naufragios.

Jefe: FLOTA DE LUXORD

Luxord se interpone en tu camino con toda su fuerza naval, que tiene nada menos que 19 barras de vida. Pero si has explorado como buen lobo de mar, el Leviatán es ya tan poderoso que uno solo de sus ataques especiales bastará para causar un daño brutal. Activa **Cañones Atronadores** y disfruta del espectáculo. Recuerda apuntar a los orbes de colores de los barcos para hundirlos de inmediato. Al acabar, retoma tu viaje hacia la Cala.

Jefe: KRAKEN

Dispara a los tentáculos del Kraken para liberar a la Perla Negra. Al mismo tiempo, abre fuego sobre El Holandés Errante, apuntado a su orbe rojo. El Kraken tiene 21 barras de vida, aunque gracias a Fuerza de Leviatán te será muy sencillo acabar con este enemigo.

Jefe: DAVY JONES

A pesar de tener 16 barras de vida, Davy Jones no es rival para ti. Evita sus ataques de emboscada y persíguele por la cubierta del barco para golpearle. Activa cuanto antes Temerario para causar gran daño a tu enemigo. Tu única preocupación ha de ser el ataque especial de Davy, en el que aparecen enormes tentáculos que pueden causar gran daño. Disfruta de la espectacular secuencia y de tu nueva Llave Espada: **Timón del Destino**, con las Transformaciones **As del Aire** y **Bandera Pirata**.

SAN FRANSOKYO

PUENTE

Unos Sincorazón de aspecto robótico tienen contra las cuerdas a Baymax y sus amigos. Échales una mano y acaba con todos los enemigos, incluyendo las torretas y el gran Sincorazón Gigante. Puedes usar los coches como parapetos, y deslizarte entre ellos mientras disparas al enemigo. Atracciones como **Nave Láser** también te serán de gran ayuda para bajarle los humos, sobre todo al enfrentarte con el Sincorazón Gigante.

DISTRITO CENTRAL

Tras conocer a los Big Hero 6 en su garaje, Hiro te entrega un dispositivo de Realidad Aumentada. Gracias a él podrás participar en el Cazaluz, el circuito especial que tu amigo ha creado para poner a prueba tus habilidades. Debes acumular datos en forma de puntos, atravesando los aros del circuito. El circuito tiene partes en tierra, sobre raíles y en el aire. Puedes trepar por la superficie de cualquier edificio, y las plataformas de ventilación (en verde) te darán un gran impulso hacia arriba. Ya a pie de calle, usa la esfera gigante para atravesar los aros. No le quites ojo al Portafortuna que hay en la azotea de un edificio. Tras completar el Cazaluz será tuyo el **Amuleto Ohana**, que te vincula con Stitch y su ataque **Disparo de Plasma**.

GARAJE/DISTRITO CENTRAL

Vuelve a la ciudad después de una nueva visita al garaje. Tienes que usar el dispositivo de »

» Realidad Aumentada para localizar la amenaza. Si no logras ubicarte, Hiro te indicará tu destino con un marcador. Acaba con los Sincorazón y ayuda al resto del equipo. Ahora dispones de **Vuelo Interceptor**, un espectacular Ataque en Equipo con Baymax. Localiza al resto de enemigos en las azoteas de la zona y elimínalos.

Jefe: SINCORAZÓN GIGANTE

Esta especie de dinosaurio está provocando el caos en las calles. Su punto débil es esa "chimenea" que ves sobre su lomo: enfoca sobre ella todos tus ataques, recurriendo a tus mejores Llaves Espada. Eso sí: ten cuidado cuando el "volcán" entre en erupción y arroje rocas ígneas (30). Una vez el enemigo se transforme, sube a la azotea que te indica Hiro para golpearle en la cola. Activa el ataque **Vuelo Interceptor** y acaba con él definitivamente.

DISTRITO CENTRAL

Los Microbots han vuelto a San Fransokyo. Ve al punto indicado por Hiro en tu dispositivo de Realidad Aumentada. Si lo prefieres, también puedes aprovechar la ocasión para "cotillear" y localizar Tesoros, Ingredientes y Platines. Cuando llegues a los Microbots estos entran en acción, atrapando a todos los miembros de Big Hero 6. Desplázate a los puntos indicados para rescatarlos uno a uno. Go Go está atrapada en una gran "bola" de Microbots. Usa una esfera gigante para impactar contra los Microbots y liberar a tu amiga. Si quieres ayudar a Honey Lemon, sigue sus indicaciones. Debes usar magia elemental en los "pegotes" de residuos químicos: **Piro** sobre los que son naranja, **Hielo** sobre los azules y **Electro** en los amarillos. Para liberar a Fred tienes que hacer que los Microbots se suelten de las farolas, activando el Salto Acrobático para girar sobre ellas. Hazlo deprisa, porque los Microbots pueden volver a agarrarse (31). El último del grupo es Wasabi: salta desde una posición elevada para golpear la esfera de Microbots y podrás liberarle. Cuando hayas terminado, desplázate a la azotea que te marca Hiro.

Jefe: CUBOSCUROS

La unión de los Microbots y la Oscuridad no podía traer nada bueno... Este peculiar enemigo tiene sólo ocho barras de vida. Lo malo es que sus ataques son bastante devastadores, y además es invulnerable la mayor parte del tiempo. Esquiva sus golpes y manotazos, reservando tus ataques para el momento en que los Cuboscuros muestren su núcleo. Ése es el punto débil sobre el que has de descargar todo el poder de tus Transformaciones.

Jefe: BAYMAX OSCURO

Comienza el combate desplazándote al punto indicado. Tras la secuencia, persigue al Baymax Oscuro a lomos de "tu" Baymax. Puedes disparar con R2 y golpearle con X. Esquiva sus ataques con **Cuadrado** y, si sufres daño, activa una cura con **Círculo**. El Baymax Oscuro tiene once barras de vida: debilítalo con disparos (32) y reserva los puñetazos para cuando lo tengas frente a frente. ¡Buen trabajo! Desde ahora podrás usar una nueva Llave Espada: **Nanoarma**, con la Transformación **Maestro Nanobot**.







BOSQUE DE LOS 100 ACRES

PLAZOLETA DEL TRANVÍA

¿Cómo se llega al hogar de Winnie the Pooh? El hogar del osito no aparece en el Mapa de Mundos... La solución es bien sencilla. Si de vez en cuando echas un vistazo al Gumifono, verás un mensaje de Chip y Chop, según el cual Merlín te quiere ver. Para reunirte con el mago, viaja a Villa Crepúsculo y búscale en la terraza del restaurante de Tío Gilito. Al hablar con él te mostrará el libro que da acceso al Bosque.

BOSQUE DE LOS 100 ACRES

Este mundo es un lugar de paz, así que no necesitas combatir. En lugar de eso, vas a ayudar a Conejo a recoger su cosecha. Como recompensa recibirás un montón de nuevos ingredientes para los platos de Remy. Para recoger la cosecha de tu amigo tienes que superar una serie de divertidos minijuegos, que recuerdan al clásico *Bust A' Move*. Empieza por las verduras, examinando el cartel de huerto correspondiente. Tras activar el juego, haz filas de cinco vegetales del mismo tipo para recolectarlas. Puedes cambiar el tipo de verdura que vas a disparar (33), y así recolectar la que Conejo te pida en cada momento. De vez en cuando tu amigo te echará una mano y subirás de puntuación. Al mismo tiempo, se llenará el marcador de Tigger: cuando esté listo, pulsa Triángulo para que recoja la verdura a toda pastilla. Tras recolectar 500 verduras te toca recoger la fruta, ¡pero deprisa! Haz filas antes de que los frutos caigan al río, y llama a Lumpy tan pronto como se llene su barra. Necesitas 700 piezas de fruta. Por último, ve al jardín de flores de Conejo. Despeja el parterre para que Pooh tenga acceso a los tarros de miel. No le quites ojo a la cuenta atrás de dos minutos, y llama a Topo para subir tu puntuación cuanto antes. Tras despedirte de tus amigos, recibirás un regalo: la **Llave Espada Dulce Miel**, que te proporciona las transformaciones **Disparamiel** y **Cañón Meloso**. ¡Gracias, Pooh!

REINO DE LA OSCURIDAD

Jefe: Torre Maldita

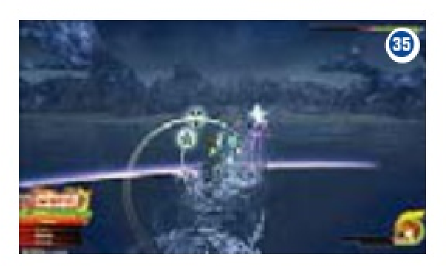
La acción se traslada al Reino de la Oscuridad, donde de nuevo manejas a Riku. La Torre tiene apenas seis barras de vida; puede parecer fácil, pero sus ataques son tan veloces que en más de una ocasión te pillarán con la guardia baja. No dudes en usar magia curativa si lo necesitas. Cuando estés a punto de vencer, aparecerá en pantalla el comando Sora: pulsa **Triángulo** para que entre en acción tu amigo y realizad juntos el golpe final (34).

Jefe: ANTIAQUA

Para salvar a tu amiga de la Oscuridad deberás combatir contra ella (35). Antiaqua sólo tiene siete barras de vida, pero lo compensa con un amplio abanico de técnicas; entre ellas, la que le permite crear »


33


34


35







» copias de sí misma para atacarte. Menos mal que a estas alturas Sora ya ha recuperado su poder, y ni siquiera necesita la ayuda de Donald y Goofy. Usa tus mejores transformaciones y Atracciones como **Barco Pirata**. Ni siquiera necesitarás Vínculos para vencerla.

TIERRA DE PARTIDA

Debes seguir a Aqua hasta la sala del trono.

Jefe: VANITAS

Vas a poder controlar a Aqua en su batalla contra Vanitas. Este miembro de la Organización XIII tiene 13 barras de vida; además, sus técnicas flamígeras son tan rápidas como dañinas (36). Por suerte, Aqua no se queda atrás. Enlaza sus devastadores combos contra Vanitas, usa la magia para ataques a distancia y, tan pronto como puedas, activa la técnica **Hila Encantos**. Su poder es sólo comparable al del Tiro Certero de Aqua, **Chorro Irisado**.

NECRÓPOLIS DE LLAVES ESPADA

Para llegar al escenario de la batalla final debes partir desde la Baliza ECL-1 con tu Nave Gumi. Este escenario es muy distinto al habitual: te encuentras dentro de una enorme maquinaria, por lo que la maniobrabilidad estará mucho más limitada. ¡Prepárate para chocarte a menudo! Sigue los indicadores de las paredes hasta salida. Antes deberás destruir al Coloso Piramidal, la nave más temible de todo el juego. Pero a estas alturas ya debes disponer de una Gumi armada hasta los dientes, así que no te supondrá un problema destruir al dichoso Coloso.

Jefe: EJÉRCITO SINCORAZÓN

Te enfrentas a una legión de Sincorazón e Incorpóreos de todo tipo, así que "dalo todo": ataques combinados, Transformaciones, Vínculos y por supuesto Atracciones. En la esquina superior izquierda de la pantalla hay una barra, que se vacía a medida que acabes con los enemigos. Te será de gran ayuda **Tren Mágico** (37): la chimenea acabará con varios enemigos, y el ataque final hará el resto. Recibirás la habilidad Planear, que te permite "volar" al mantener pulsado **Círculo**. Equípala de inmediato, ya que te va a ser de gran utilidad.

MUNDO FINAL

Atrapa a todos tus clones (38). Si quieres, examina esas estrellas translúcidas (que son en realidad Corazones) para conocer los testimonios de personas que ya han pasado por este mundo. Todavía no has terminado: necesitas 111 fragmentos antes de recomponer

tu cuerpo. Para ello vas a tener que "coger" a los "Soras" que hay por todo el escenario: los que corren, los que bailan, los que vuelan... Si caes al vacío, volverás a aparecer justo arriba, para dejarte caer sobre los Soras. Si quieres rotar el escenario, golpea uno de los cubos que puedes seleccionar con Tiro Certero. Y tranquilo: no es necesario que atrapes a todos los Soras; basta con que alcances la cantidad que se te pide. Cuando hayas terminado, activa el orbe rosa ante ti.

Jefe: LICH

Tras "recomponer" a Sora, toca hacer lo mismo con sus amigos. Debes recuperar los corazones de cada uno de tus aliados, luchando contra cada uno de los Lichs que los han robado (39). Empieza dejándote caer en El Olimpo y persigue al Sincorazón. Ten cuidado cuando cambie de color y se teletransporte, ya que su estela explota y puede causarte daño. Cuando le hayas vencido, entra en el portal oscuro y viaja a los mundos que rezuman Oscuridad. Debes repetir el proceso para recuperar los Corazones de Donald (Vestíbulo de Monstruos S.A.), Aqua (Perla Negra), Ventus (Galaxy Toys), Goofy (Laberinto de Arendelle), Mickey (Pantano de Corona) y Axel (San Fransokyo). Ten en cuenta que los Lichs serán cada vez más difíciles de vencer y que varían sus ataques. Así, el Lich de Corona se mueve por todo el Pantano; por su parte, el Lich de San Fransokyo invoca a un gran número de Sincorazón para que le ayuden.

NECRÓPOLIS DE LLAVES ESPADA

Al empezar verás un orbe rosa a tu espalda, por si quieres regresar a Mundo Final. Reúnete de nuevo con tus amigos para la batalla. En esta ocasión el desenlace será muy distinto.

Jefe: OLA INFERNAL

Ni una ni diez, ¡veinte barras de vida tiene tu enemigo! Golpea a los Sincorazón con todo tu arsenal, al que ahora se han incorporado los ataques de Goofy y Donald. Activa siempre que puedas sus Ataques en Equipo. Cuando los Sincorazón formen un huracán de fuego y enemigos gigantes caigan del cielo, evita las zonas de impacto antes de atacar. A pesar del tremendo poder de Sora, todo parece perdido cuando los Sincorazón forman un tornado gigante. Por suerte vas a tener refuerzos... ¡Desde el pasado! Invoca el poder de la Legión Misteriosa, pulsando **Triángulo** sin cesar (40). Ya dentro del tornado sigue atacando a los Sincorazón, a la vez que esquivas a los enemigos más grandes. Por último, asesta el golpe definitivo. Por tu titánico esfuerzo en esta batalla recibes la **Llave Espada Luz de Estrella**, que incluye la Transformación **Segunda Forma L**. »


39


40

» ## DÉDALO DE LA DIVERGENCIA

Por fin te enfrentas a la Organización XIII al completo. Muévete por el laberinto del Dédalo, activando los interruptores de las puertas que los tengan. El primer paso es acudir en ayuda del Rey Mickey: ve a la derecha y cruza el portal antes de que se cierre.

Jefe: LUXORD

Parece que los miembros de la Organización XIII no son tan fieros como los pintan; eso o eres un guerrero tan poderoso que estos combates ni te despeinan. Luxord utiliza sus cartas para despistarte, pero con Tiro Certero puedes romper todos los espejismos de un solo golpe (41). Si lo prefieres, puedes mover la cámara para que enfoque a las cartas por detrás, y así localizar a tu enemigo.

Jefe: LARXENE

La especialidad de Larxene son los ataques a gran distancia, pero son fáciles de esquivar en el aire. En vez de perseguirla por todo el escenario, usa contraataques para reducir sus nueve barras de vida (42). Lo más probable es que, al luchar contra Luxord, también causases daño a Larxene; vencer ahora te será sencillo.

Jefe: MARLUXIA

El tercero en discordia de este combate es Marluxia. Su especialidad son los combos con su guadaña, y si no estás atentos te costará trabajo esquivarlos. Protégete y contraataca para romper su defensa y poder golpearle (43). Evita atacar de frente y ponte en guardia cuando veas que Marluxia prepara un combo. ¡Pan comido!

Jefe: XIGBAR

Ve en ayuda de Riku. Al principio te enfrentarás también a Ansem, pero poco después abandona la escena. Centra tus esfuerzos en Xigbar, sin quitarle ojo a sus disparos. Son ataques bastante difíciles de esquivar (44), por lo que la defensa (manteniendo pulsado **Cuadrado**) es la mejor estrategia. Cuando Xigbar esté recargando sus armas o apuntando con ellas, atácale con todo tu poder. Si activas la Atracción **Nave Láser**, podrás asestarle el golpe definitivo.

Jefe: ANTIRIKU

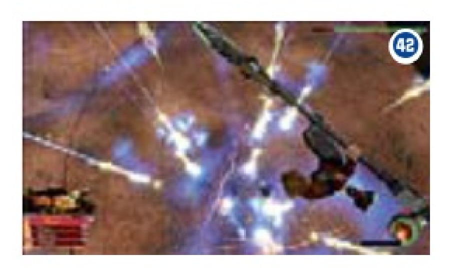
Este enemigo está especializado en ataques a distancia, pero también es temible en las distancias cortas. El modo de derrotarle es no darle un respiro: contraataca, activa Transformaciones (45) y usa Vínculos para que no pueda reaccionar. Procura mantenerte en el aire al pelear, para así evitar sus ataques de Oscuridad. Al concluir, activa los interruptores de colores para abrir las puertas. Ve a la izquierda para echar un cable a Ventus y Aqua.

Jefe: VANITAS

Es mejor que empieces por este enemigo. Si centras tus esfuerzos en Terra, Vanitas podrá atacarte a distancia y causarte gran daño. Sus ataques basados en Piro pueden ser brutales, pero no es lo único de su arsenal. Cuando le hayas causado suficiente daño, Vanitas cabalgará una ola de Llaves Espadas (46): ¡ponte a cubierto! Espera a que se detenga para retomar tus ataques.

Jefe: ANTITERRA

Si tienes disponibles los Vínculos, activa uno de ellos de inmediato. Son la mejor forma de bajarle los humos a Antiterra (47), y el daño que causen se añadirá al que ya le hayas provocado "de pasada" en tu combate contra Vanitas. Cuando Antiterra invoque al Dios de la Oscuridad, es mejor que pongas distancia de por medio. Su



sola aparición puede causarte daño, mientras que sus ataques mágicos tienen un rango muy amplio. En cuanto tengas oportunidad de golpearle, activa las Transformaciones de tu Llave Espada y su ataque final.

Jefe: XION

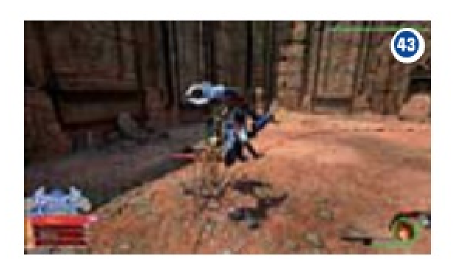
Cuando acudas en auxilio de Axel y Kairi, Xion debe ser tu principal blanco. Esto no se debe a sea una enemiga especialmente peligrosa, sino porque al poco tiempo de combatir contra ella la batalla dará un giro muy importante.

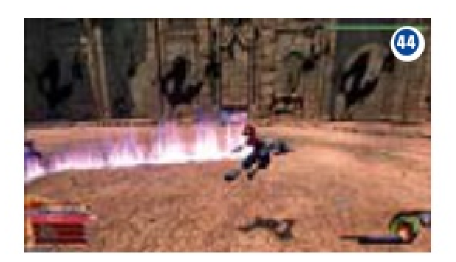
Jefe: SAIX

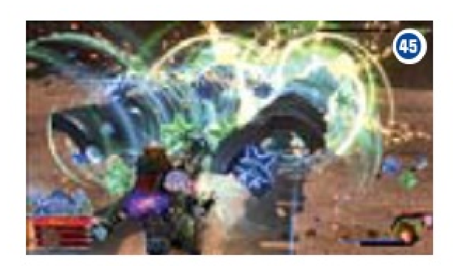
La Locura de Saix hace de él un rival formidable. Posee varios ataques mágicos de gran alcance 48, de modo que procura alejarte cuando inicie una de estas técnicas. La ayuda de Roxas y Xion es fundamental en esta pelea, por lo que no debes perder de vista sus barras de vida. En cuanto a la vitalidad de Saix, tiene 17 barras de salud en total. Si no puedes activar Atracciones, Vínculos como Llamarada Real te serán útiles. Al acabar este combate, vuelve al Dédalo, salva partida y trepa el muro del fondo.

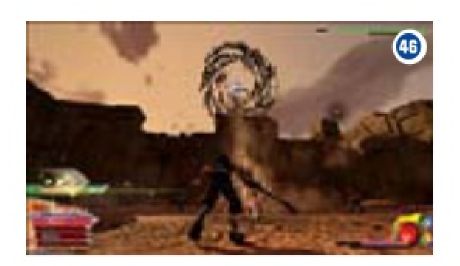
Jefes: ANSEM, XEMNAS Y XEHANORT JOVEN

Te aconsejamos que antes de este combate hayas configurado bien tu equipo. Elige tus mejores Llaves Espada y configura los atajos de tus hechizos más poderosos, así como de los objetos de curación. Los tres últimos miembros de la Organización XIII son también los más peligrosos. A pesar de ello, sólo tienen ocho barras de vida cada uno. Enfoca tus ataques hacia un único enemigo, aunque los otros dos también recibirán daño de forma colateral. Empieza por Ansem 49, ya que es tan arrogante que no usa Llave Espada; es mucho más sencillo que encaje tus golpes. Cuando Xehanort invoque la ola de Llaves Espada, ponte a cubierto y espera a que regresen tus tres enemigos. Si el trío realiza un ataque combinado, tu prioridad ha de ser curarte cuanto antes. Evita los hechizos que te rodean 50 y sal de su radio de ataque. Si no dispones de Vínculos, activa Atracciones como **Tiovivo Mágico** para causar gran daño a los tres enemigos.



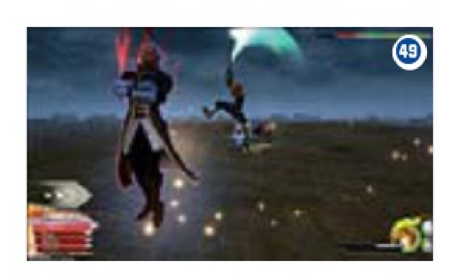














»







» ## ESCALERA AL CIELO

Usa el punto de salvado para recuperarte y prepara tu mejor equipamiento. Cuando estés listo, entra en el pueblo.

Jefes: ADVERSARIOS MISTERIOSOS

Estas manifestaciones del poder de Xehanort constituyen un grupo temible. Además de su superioridad numérica 51, cada uno tiene nueve barras de vida. Céntrate en atacar aquellos que tienes más próximos y "ablanda" al resto con magia como **Piro** o **Electro**. Los Adversarios se desplazan por todo el escenario, obligándote a perseguirlos continuamente. Cuando realicen ataques en grupo, protégete con **Cuadrado** y contraataca para romper su defensa. Al avanzar en el combate, los Adversarios crean un hechizo que desata columnas de energía por todo el escenario. Evita estas trampas y mantente alerta, ya que ahora los Adversarios aparecen y desaparecen a voluntad. Esquiva sus ataques en grupo en el aire y activa sin cesar tus Transformaciones y Ataques en Equipo con Goofy y Donald.

Jefe: XEHANORT BLINDADO

Tu primer enfrentamiento contra Xehanort tiene varias etapas. Este enemigo tiene 18 barras de vida, y un enorme repertorio de ataques. La primera parte del combate te hace perseguirle por todo el escenario. Presta atención a sus columnas de energía y a sus ataques de larga distancia. Debes permanecer pegado a él en todo momento, y romper su defensa por medio de contraataques. No pierdas de vista tu salud y utiliza **Cura** a menudo, ya que no es seguro que Donald te cure siempre a tiempo). La segunda fase de la batalla es bajo el agua, lo que limita tu arsenal de golpes. Usa hechizos como Piro o Electro y efectúa tantos combos como puedas 52, ya que aquí no tienes acceso a Transformaciones ni Ataques en Equipo. La etapa final es un gran combate en el aire. Xehanort usará sus ataques más devastadores: rodea sus columnas y esferas de energía y ataca en cuanto veas un hueco en su defensa.

Jefe Final: MAESTRO XEHANORT

Xehanort tiene "sólo" 15 barras de vida, pero cuenta con la Espada X para ponerte las cosas muy difíciles. Una vez más, la mejor estrategia es protegerte y contraatacar. Es incluso recomendable que encajes algún golpe, para activar **Filo Vengativo** y poder dañar a tu rival. Las Transformaciones de tu Llave Espada serán tu mejor baza, así como sus ataques finales: Xehanort siempre se "come" estos golpes. Cuando Xehanort invoque el poder de Kingdom Hearts 53, Sora perderá su luz. Para recuperarla debes atacar a tu rival de forma continua, a la vez que evitas las columnas de energía. La estocada final de Xehanort parece ser letal... ¡De eso nada! Pulsa **X** varias veces para recuperarte, e invoca tus Vínculos de Amistad con **Triángulo**. Sora, Goofy y Donald unirán su poder para asestar el golpe definitivo a Xehanort. ¡Bien! Disfruta del emotivo final, pero no te vayas lejos: aún te quedan sorpresas por descubrir.

SECRETOS Y DESAFÍOS

LA COCINA DE MINICHEF

REMY EL COCINERO

El protagonista de *Ratatouille* te será de gran ayuda en el juego. Busca en cada Mundo marcadores verdes para obtener Ingredientes, que pueden ir desde verduras hasta fruta o pescado. Si se los llevas a Remy a su restaurante podrás crear nuevos platos y recetas, que al ser consumidos te proporcionan mejoras temporales.

COCINANDO CON REMY

Las recetas combinan se crean con estos minijuegos que pondrán a prueba tus reflejos:

- **Moler la pimienta:** mueve los Sticks **L** y **R**.
- **Trocear los ingredientes:** usa **L** para cortar y cambia de ingrediente con **R**.
- **Flambear:** mueve **L** en círculos, ¡despacito! Cuando aparezcan las espirales de colores, inclina ligeramente la botella con **R**.
- **Cascar el huevo:** Mueve en sentido opuesto **L** y **R** y vierte el huevo ❶ con **L1 + R1**.

PLATOS Y MENÚS

Cada plato que cocines con Minichef (o que compres en la Tienda Moguri) es un consumible, que mejora tus parámetros de forma temporal. Si te tomas un menú completo activarás una habilidad extra. Y si eliges la Recomendación del Chef, sabrás de antemano la mejora antes de gastar Ingredientes.

LLAVE ESPADA GRAND CHEF

A base de crear recetas, el Bistró subirá de categoría y Tío Gilito te dará recompensas ❷. Para que el restaurante sea de Cinco Estrellas, debes obtener una puntuación Excelente en las 20 recetas del menú. Además, para prepararlas todas requieres Ingredientes de todos los mundos del juego. Cuando lo consigas recibirás la exclusiva **Llave Espada Gran Chef**, con la que tendrás acceso a la Transformación Sartén.

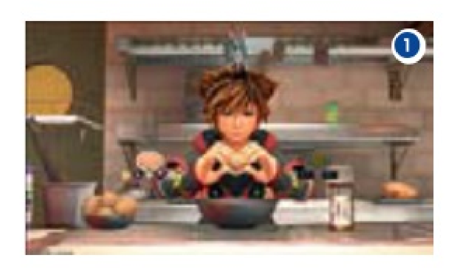
PORTALES DE COMBATE

¿QUÉ SON LOS PORTALES?

Poco antes del combate final contra Xehanort aparecerán orbes azules en todos los mundos, los cuales dan acceso a Portales de Combate. Cada Portal te transporta a una batalla contra varios enemigos ❸. Las estrellas del Portal indican su dificultad; si consigues ganar obtendrás premios Materiales de Síntesis especiales para la Forja o Informes Secretos, que desvelan datos ocultos sobre la historia de la saga.

JEFE OCULTO: INFIERNO OSCURO

Este formidable enemigo te espera en el Portal 14, en la Necrópolis de Llaves Espada. Infierno Oscuro tiene 19 barras de vida, así como unos ataques físicos que provocan gran »







» daño. Por tanto, es mejor que equipes a Sora con accesorios que potencien su Defensa, olvidándote de la protección contra magia. La Llave Espada **Timón del Destino** (mejorada "a tope") es tu mejor baza; así como el Vínculo **Espectáculo Marino**. No olvides tampoco de equiparte con atajos a objetos curativos, ya que no siempre tendrás tiempo de usar la magia para recuperar salud. A lo largo del combate, Infierno Oscuro aumenta su poder en dos ocasiones, lo que le vuelve más rápido y dañino si cabe. Saca el máximo partido a tu capacidad de bloqueo, esquivar y contraataque, ya que son tu mejor opción para que Infierno Oscuro encaje tus golpes. Es inevitable que sufras daño, pero habilidades como **Recuperación Aérea** te darán ese segundo extra que necesitas para devolver los ataques. Infierno Oscuro (4) es el enemigo más duro del juego, pero si le vences conseguirás la **Insignia de Cristal**, un accesorio que potencia a tope tu Fuerza y tus habilidades mágicas.

LOS MUÑECOS DE HÉRCULES

¿Recuerdas que cuando visitaste Tebas había figuras de Hércules por todas partes? Regresa allí tras completar la historia y ve al Ágora. Habla con el niño del puesto de muñecos, quien te pedirá que encuentres cinco figuras doradas.

- En un banco, en la parte superior de Tebas (5).
- En el escudo de la estatua gigante del guerrero.
- En el almacén de los Jardines de Tebas, sobre una mesa.
- A la izquierda de la fuente.
- Sobre unas cajas en un edificio abandonado, en los callejones de Tebas.

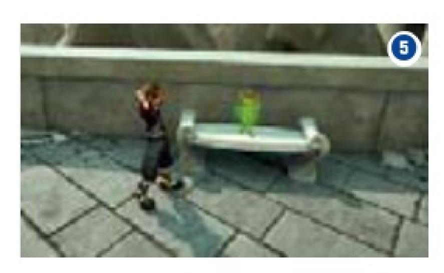
Cuando tengas todos los muñecos, llévaselos al niño y te dará el **Cinto del Héroe**, que mejora tu Defensa en tres puntos y un 20% la resistencia mágica a **Electro**, **Aero** y **Aqua**.

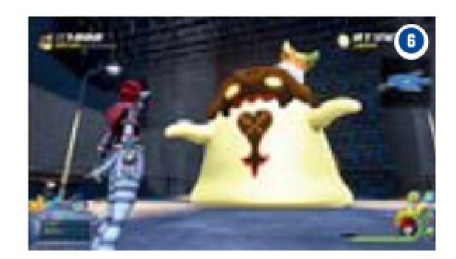
ORICHALCUM+

La Llave Espada más poderosa de todas requiere que consigáis este material, del que sólo existen siete piezas. Puedes obtenerlas en estos lugares:

- Regresando al Mundo Final desde el portal que hay en la Necrópolis. En un Cofre.
- Vuelve a Arendelle y habla con Elsa. Supera el minijuego de snowboard, obteniendo todos los tesoros.
- En una de las islas del Archipiélago del Caribe. Busca en el centro del mapa una isla rodeada de rocas y acantilados.
- Al enviar todas las postales especiales desde el buzón que hay en Villa Crepúsculo, en la Plazoleta del Tranvía.
- Busca y derrota al Sincorazón de la Galaxia Eclipse.
- Encontrando todos los Portafortuna: hay un total de 90, repartidos por todo el juego.
- Superando los minijuegos de los Siete Flantásticos (6).


4


5


6

LOS SIETE FLANTÁSTICOS

Estas "princesas" son unos monstruos benévolos, que te esperan en los mundos del juego, tras completar la historia de cada uno. Habla con cada uno de los Flantásticos para participar en minijuegos y conseguir nuevas recompensas. Si ganas todos los desafíos, obtendrás también una pieza de Orichalcum+. ¡No es tan fácil como parece! Esta es su ubicación en cada mundo:

- **Olimpo:** en las escaleras de la colina, cerca de Tebas.
- **Corona:** en una colina frente a un punto de salvado.
- **Caja de Juguetes:** frente a las máquinas de bebidas, en una esquina de Galaxy Toys.
- **Monstropolis:** en la parte superior del Almacén de Puertas. Elige la puerta blanca.
- **Arendelle:** en la Montaña, junto a la Tienda Moguri.
- **El Caribe:** en el puesto de salvado del fuerte.
- **San Fransokyo:** en la azotea del edificio que anuncia comida asiática, en el Distrito Centro.

LLAVE ESPADA ARTEMA

¿QUÉ ES ARTEMA?

La Llave Espada más poderosa es un arma clásica de la saga, con unas estadísticas impresionantes: 13 puntos de Fuerza y Magia, potencia todos los combos y además le permite a Sora transformarse en su **Forma Final,** con ataques de varias Llaves Espadas a la vez.

CÓMO FORJAR ARTEMA

- **Debes sintetizar todos los objetos** de la Forja Moguri para desbloquear la receta de Artema. Esto significa que debes completar todas las Fotomisiones que te encarguen.
- Necesitas conseguir las siete piezas de Orichalcum+.
- Consigue dos Gemas Sufusivas, dos Cristales Claros y dos Cristales de Fuerza.

LOS PORTAFORTUNA

¿QUÉ SON?

Los Portafortuna son esas marcas que recuerdan a la cara de Mickey. Cuantos más fotografíes, mejores recompensas obtendrás. Son también el único modo de desbloquear **el Vídeo Secreto, *Yozora***, aunque la cantidad necesaria varía en función del nivel de dificultad:

- **Fácil:** debes fotografiar todos los Portafortuna (90 en total).
- **Normal:** Fotografía al menos 60 Portafortuna.
- **Experto:** Basta con fotografiar 30 Portafortuna.

UBICACIÓN DE LOS PORTAFORTUNA

OLIMPO

- En un muro junto a unas escaleras, en Tebas.
- Sobre uno de los escombros de un edificio, en Tebas.
- Sobre los escalones del Ágora, la gran plaza de Tebas.
- Cerca de las escaleras del punto de salvado, en Tebas.
- En una columna al subir la colina hacia el Monte Olimpo.
- En el muro tras de la cascada.
- Sobre la columna de piedra, en el centro del valle.
- Colgando de una roca sobre el punto donde aparecen los enemigos en la colina.
- En la sala en que desemboca uno de los raíles, en el Olimpo
- En las nubes sobre el Monte Olimpo, en la cima.

VILLA CREPÚSCULO

- Encima del Tranvía.
- En la chimenea de la Tienda Moguri, en la Plaza.
- Sobre la pantalla de cine.
- Formada por unos platos en la azotea central.
- En la puerta derecha de la salida que lleva al Bosque.

»

» • En un montículo del Bosque.
• En las alcantarillas.
• En la entrada a la Mansión.

CAJA DE JUGUETES

• En el tejado de la casa.
• Entre dos maceteros, justo a la entrada de la casa.
• En la parte trasera de un coche, en la acera más al este.
• A la izquierda de la entrada de Galaxy Toys.
• Formada por rollos de cinta, en las cajas registradoras.
• En el suelo del primer piso.
• En el conducto de ventilación.
• Encima del OVNI del 2º piso.
• En las bolas de discoteca de la tienda de muñecas
• En la base del robot.

REINO DE CORONA

• Formada por tres rocas: súbete a la Torre para verla.
• En un muro cerca del estanque del bosque.
• Sobre un barril, en la cueva.
• A la derecha del puente de entrada a Corona.
• En la parte izquierda de la base de la torre del reloj.
• En el portón del castillo.
• En la torre junto al muelle.
• Formada por tres barriles, en las escaleras junto al muelle.
• En el pedestal del faro.

MONSTROPOLIS

• En un escritorio.
• Muro oeste de la Fabrica.
• Al fondo del Almacén.
• Sobre el muro A85.
• Cerca de las escaleras de la cinta de montaje.
• Formada por pegotes de pintura, en la cinta de montaje.
• Al fondo de la segunda planta de la Fábrica, en un muro.
• Junto a un escritorio en la Sala de Transformadores.
• En el arco del muro de entrada a los Transformadores.
• Formada por unos charcos (mira desde la pasarela).

ARENDELLE

• En un árbol al filo del desfiladero de la Montaña del Norte.
• En el Laberinto, detrás del muro que se puede destruir.
• En el Laberinto de Hielo, al fondo de la caverna inicial.
• A la izquierda del puente del Laberinto de Hielo.
• Formada por tres pilares, en el vestíbulo del Laberinto.
• En un muro del pasaje hacia la Montaña del Norte.
• Formada por nieve, en la base de la Montaña.
• En la nieve de un saliente, en la entrada del Palacio de Elsa.
• Sobre la nieve, mirando desde lo alto del desfiladero.
• Formada por unos troncos, cerca del punto donde te haces amigo de Merengue.
• Sobre una roca (en la ventisca).

EL CARIBE

• En la barca amarrada en el puerto de Port Royale.
• En una columna de un edificio de Port Royale.
• En la cabaña en construcción.
• En la placa que hay sobre la entrada de Port Royale.
• Formada por tres montones de cuerda (mira desde el fuerte)
• En una bola de hierro, dentro de una celda del fuerte.
• En Isla Verdemontana.
• En Isla de la Suerte.
• Formada por rocas, en un extremo de Isla Herradura.
• Formada por un barril roto, en el islote en la zona este.
• En el barco naufragado al sureste de Isla del Exilio.
• En el centro del lago que hay en la Isla Banco de Arena.
• Formada por corales, en el lago de Banco de Arena.

SAN FRANSOKYO

• En el garaje de Hiro.
• Formada por arbustos, la puedes ver desde el edificio con el símbolo farmacéutico.
• Bajo el rótulo con una M.
• En el abanico de la estatua.
• En la bóveda sobre el edificio en el centro del Distrito Sur.
• Sobre la azotea del edificio al sur del Distrito Centro.
• Sobre la cometa que hay al sur del Distrito Centro.
• En las escaleras del edificio con raíles, en el extremo sur.
• En el túnel del Distrito Centro.
• En un coche amarillo.
• Sobre un pilar en la azotea del edificio al norte.

BOSQUE DE LOS 100 ACRES

• En el fondo de un cubo.
• En la calabaza gigante.
• Al fondo, en el horizonte, formada por tres arbustos.

TROFEOS

PLATINO

MAESTRO DEFINITIVO DE KINGDOM HEARTS III: Desbloquea todos los Trofeos.

ORO

OTRO CAPÍTULO TERMINADO: lo recibirás al completar el juego.
REYES OCULTOS: Encuentra todos los Portafortuna.
TERMOSFERA: Destruye al Schwarzgeist, la amenaza del Océano entre los Mundos.

PLATA

ARMA ARTEMA: Debes forjar el Arma Artema.
FORMACIÓN CLÁSICA: Puntuación más alta en todos los juegos del Reino Clásico.
MAESTRO DE LA COCINA: Consigue un "Excelente" en todos los tipos de platos.
ACORAZADO: Mejora por completo al Leviatán.
TORRE: Tienes que derrotar a 5.000 enemigos.
ORFEBRE: Completa toda la sección de Orfebrería.
NI UNA PIEDRA SIN REMOVER: Será tuyo si encuentras todos los Tesoros.
EN LA CIMA: Consigue que Sora llegue al nivel 99.
MAESTRO FLANTÁSTICO: Completa todas las misiones de los Siete Flantásticos.
LA BATALLA FINAL: Afronta el combate definitivo contra el Maestro Xehanort.

BRONCE

CENTURIÓN: Consigue 12.000.000 puntos en el minijuego *Verum Rex*.
LA LUCHA DE LOS DIOSES: Completa el nivel de El Olimpo.
MAESTRO ARMERO: Mejora al máximo una Llave Espada.
UN DESEO AL ATARDECER: Completa Villa Crepúsculo.
MEMORIA MUSCULAR: Obtén la máxima puntuación en un juego del Reino Clásico.
AMIGOS INSEPARABLES: Completa Caja de Juguetes.
MENÚ COMPLETO: Consigue un "Excelente" en la cocina.
CORNUCOPIA: Consigue todos los tipos de ingredientes.
RECUERDOS INOLVIDABLES: Almacena 50 fotos.
¡PATATA!: Haz tu primera foto.
CAPITÁN VERDADERO: Debes hundir 200 barcos enemigos en El Caribe.
VIVIERON FELICES Y COMIERON PERDICES: Completa la historia de Corona.
CAZADOR DE DATOS: Consigue Rango A en los circuitos de Cazaluz.
DESTROZAESCUDOS: Consigue 600.000 puntos en el minijuego Deslizamiento Alpino.
BAILARÍN: Obtén 70.000 puntos en la Danza Solar.
EL PODER DE LA RISA: Viaja a Monstropolis y completa la historia de este mundo.
ASTRÓNOMO: Fotografía todas las Constelaciones.
CAZATESOROS: Tienes que conseguir 20 tesoros únicos con la Nave Gumi.
UN ACTO DE AMOR VERDADERO: Ve a Arendelle y completa la historia.
LA VIDA DEL PIRATA: Viaja al Caribe y completa la historia.
ALFIL: Tienes que derrotar a 3.000 enemigos.
UN NUEVO VIAJE: Comienza tu nueva aventura.
GRAN HECHICERO: Lanza Gran Magia por primera vez.
UNECORAZONES: Utiliza un Círculo por primera vez.
TODOS A LA FERIA: Utiliza una atracción por primera vez.
CONSTANCIA DE SUS LOGROS: Completa la sección de Récords del Gumifono.
MARCAR LA DIFERENCIA: Completa San Fransokyo.
DE VUELTA EN CASA: Viaja al Bosque de los Cien Acres y completa la historia.
CONOCE A TU ENEMIGO: Completa toda la sección de Adversarios del Gumifono.
CABALLO: Debes derrotar a 1.000 enemigos.
PASE LO QUE PASE: Reúnete por fin con Kairi.
LOS CORAZONES UNIDOS AL SUYO: Reúne a los siete Custodios de la Luz.



PS4 Pro
DAYS GONE
26 DE ABRIL
RESÉRVALO YA
EL MUNDO CONTRA TI